BRAVO SCREENFUN

sfr 4,70 - bfr 110 - Ptas 580 ... 10 Oktober 1999 DM 4,50

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

Starke Gewinne im Jackpot

Tomb Raider 4

- Fakten, Fotos, Fieslinge
- Das neue Lara-Girl

Brillante Nachfolger

FIFA 2000
Final Fantasy 8
WipEout 3

Mystery im TV

Akte X

Die Highlights der neuen Staffel

Playstation

Weltrekord

60 Stunden Dauerspielen

Der Dreamcast-Hit

Kickt er „Tekken 3" vom Thron?

Virtua Fighter 3tb

2 SUPER POSTER
C&C 3
Shadow Man

Für PC-Profis:

Drakan

Die Schöne und ihr Biest

4 394316 204006 10

Super-Tips! zu Driver · Dungeon Keeper 2 · Shadow Man · C&C 64

Spyro Superstar? Bald speit er wieder Feuer! S.10

Spiele ...und mehr

INHALT 10/99

FINAL FANTASY VIII S.6

TOMB RAIDER IV – DIE LETZTE OFFENBARUNG S.4

WIP3OUT S.28

SYSTEM SHOCK 2 S.32

FIFA 2000 S.8

ANGESPIELT

6 **Final Fantasy VIII**
Großer Guardian-Guide: Magische Helfer im Kampf

8 **FIFA 2000**
Der Kick zum Jahrtausend: EA Sports' Neuauflage

10 **Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer**
Im Herbst läßt Sony den lila Drachen steigen

12 **ECTS-Highlights**
Topaktuell von der Londoner Spielemesse

14 **The Legend of Zelda: Gaiden**
Links neue Kämpfe in einer Parallelwelt Hyrules

15 **Durch Straßen, Pisten & Kisten**
Crash Team Racing, Rally Masters, Supreme Snowboarding & Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
24 **C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun**
36 **Drakan**
46 **Killer Loop**
34 **Re-Volt**
39 **Sega Rally 2**
30 **Shadow Man**
32 **System Shock 2**
47 **Tonic Trouble**
42 **Tony Hawk's Skateboarding**
26 **Virtua Fighter 3tb**
28 **Wip3out**
40 **WWF Attitude**
48 **X-Files: The Game**
50 **Kurz & knackig** Mini-Tests
52 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

HARDWARE

79 **Know-how**
So funktioniert eine Mikro-Anlage

80 **Sechs Mikro-Anlagen im Vergleichstest**
Klein, aber oho: HiFi-Türme für unter 500 Mark

86 **Spaß und Power: Playstation-Zubehör**
Vom Multiplayer-Adapter bis zum Kühlsystem

88 **Das Wichtigste von der IFA in Berlin**
Spiele-Hardware, Mini-Player, Plasma-Screens

90 **Der Chip als Checker: Telemetrie**
Chips prüfen, wie's Mensch und Maschine geht

SOFTWARE

92 **Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch**
Knacke alle Rätsel und stöbere den Schatz auf!

94 **Bau Dein CD-Cover**
Profi-Look mit Word, Teil 1: Die Vorlage einrichten

CONNECTIONS

96 **Alles über Handys**
Teil 2: Das richtige Netz – D1, D2, E-Plus oder E2?

98 **Serie: Websites im Test**
So trumpft Sonys Playstation im Internet auf

100 **Keine Chance für Schnüffler**
Verschlüssele Deine E-Mails mit der Freeware PGP

102 **Surftips und Events im Internet**
Witzig, interessant & hilfreich: die besten Websites

KINO/TV

106 **Verhandlungssache**
Psycho-Duell: Elite-Cop in der Falle nimmt Geiseln

108 **Inspektor Gadget**
Schnüffler hebt mit körpereigenem Turbo ab

110 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

112 **Topaktuell auf Video & DVD**

114 **Akte X: Neue Folgen im TV (Staffel 6)**
Scully und Mulder begegnen sich unheimlich

116 **First Wave – Die Prophezeiung**
Mystery-Serie von Coppola: Einer gegen Aliens

118 **TV-Highlights** im September/Oktober

SPECIAL

4 **Lara Croft wappnet sich**
Fototermin mit Lara & die „Tomb Raider IV"-Story

120 **Weltrekord im Daddeln**
Vier Jungs 60 Stunden nonstop an der Playstation

122 **Serie: Jobs am PC**
System-Administrator: Der Technik-Checker

RUBRIKEN

16 **News**
Infos und die neuesten Trends

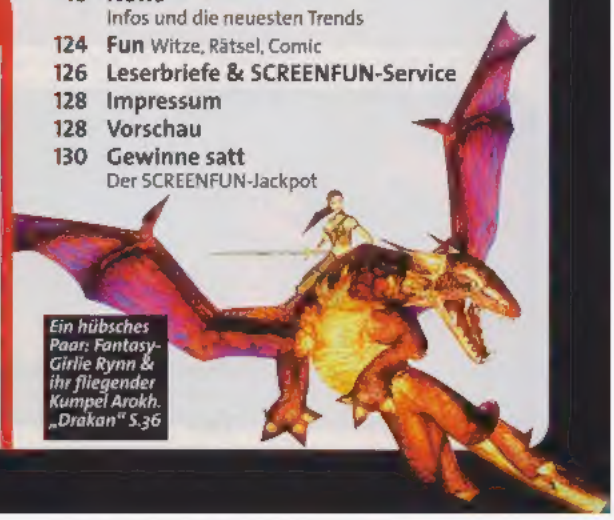
124 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

126 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

128 **Impressum**

128 **Vorschau**

130 **Gewinne satt**
Der SCREENFUN-Jackpot



Ein hübsches Paar: Fantasy-Girlie Rynn & ihr fliegender Kumpel Arokh. „Drakan" S.36

TIPS & TRIX

10/99 TRIX ab Seite 55

ZUM SAMMELN!

für alle aktuellen Systeme

Alle Tips getestet!

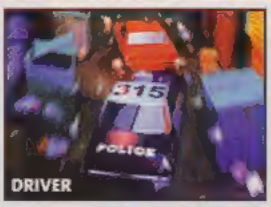
Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

SCREENFUN bietet Euch Tips und Lösungen zu Spielen an – zu „Tomb Raider III", „Metal Gear Solid", „Zelda 64", „FIFA 99", „Need for Speed IV" und vielen anderen.

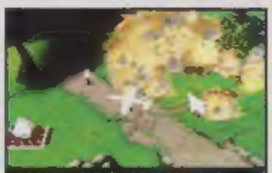
Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief. (Liste siehe Seite 55). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) auf einer Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.



DRIVER



COMMAND & CONQUER 64

Lara live: A Star is Born

Laras Zuhause: die Zentrale des Programmierteams Core Design im englischen Derby

Nomen est omen: Das dänische Fotomodell Lara Weller ist das neue offizielle Lara-Girl

Der Rucksack: Hier kann man im neuen Spiel sogar Gegenstände kombinieren

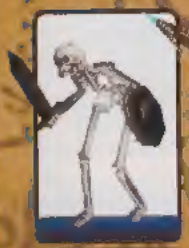
Bei Core Design wird das Model darauf getrimmt, sich wie Lara Croft zu bewegen

Hände hoch: Hier trainiert Lara das formschöne Zücken der Wummen

„Klar mag ich Videospiele": Lara weiß, was von ihr erwartet wird

Erkennt Ihr sie wieder? Lara Weller in zivil

Laras neue Spielkameraden



Dieser werte Herr lag schon etwas länger in seinem Grab

Palastwachen machen Lara das Überleben schwer

Grabräuber lauern auf Profit und leichte Beute

Forscherkollegen geben der Abenteurerin wichtige Tips

So ein rotäugiger Kreuzritter führt nichts Gutes im Schild

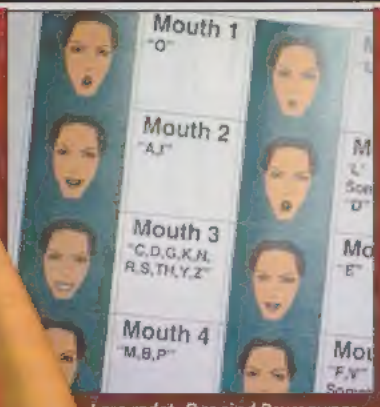
Auch aus Hubschraubern wird diesmal scharf geschossen

Mysteriös: Ist in dieser Statue vielleicht ein geheimer Eingang verborgen? (PS)

Grafikeffekte wie diese Quellen-Animation lockern das Geschehen auf (PS)

Transparente Lara vor steinerner Sphinx: Welche der Damen bleibt siegreich? (PC)

Die Reihenfolge macht's: Entzünde die Fackeln – aber nicht x-beliebig (PS)



Lara redet: Das sind Bewegungsstudien zur Gesichtsanimation

Zuerst arbeite ich, dann ist Lara dran: Dieser Core-Designer entwirft einen neuen ägyptischen Spielbereich

Stehen die Sterne in den richtigen Positionen, kommt der Fluch der Götter auf die Erde (PC)

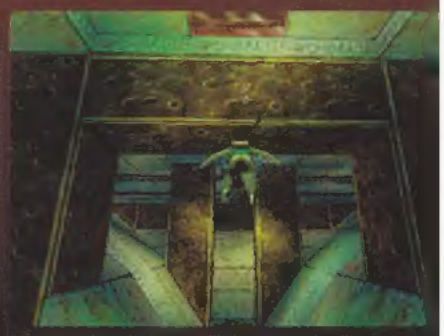
Auf ein Neues: Miss Croft muß zum vierten Mal ran und reist diesmal nach Ägypten ins Abenteuer

INFO

„Tomb Raider IV" aus dem Baukasten

Auch die einzelnen Spielbereiche des vierten „Tomb Raider" werden mit einem eigens von Core Design entwickelten Level-Editor zusammengebaut.

Zuerst entwirft der Spieldesigner ein detailliertes Gittermodell des entsprechenden Raums mit allen Türen und Geheimgängen. Anschließend werden die Gitterflächen mittels Mausklick mit den gewünschten Wandtexturen belegt. Auf die gleiche Art werden auch Schalter und Fallen im Spielbereich der Adventure-Heldin verteilt.



Lara taucht wieder ab: Einige Bereiche der Pyramide sind völlig überschwemmt (PC)

JP 1 RVP 2

Heiße Spiele im Wüstensand: In Teil 4 der „Tomb Raider"-Saga kämpft Cyberbabe Lara gegen miese ägyptische Gottheiten und Mumien. Das ersehnte Abenteuer startet im November 1999.

TOMB RAIDER IV

Fackelschein und andere Lichteffekte setzen neue grafische Akzente (PC)

Rätselrad: Hier fehlt der passende Antrieb, damit die Luke aufgeht (PC)

Schieberätsel: Hier muß man die Steine in die richtige Reihenfolge bringen (PS)

Lara Croft besucht Ägypten, und das Tal der Könige steht Kopf: Mumien bügeln die Bandagen, und Götter nehmen das jährliche Sonnenbad. Für den Besuch der binären Dame putzt sich das ganze Nil-Delta heraus und ist in freudiger Erwartung: Bald startet Englands erfolgreichster Software-Exportartikel ins vierte Abenteuer!

In „Tomb Raider IV" – Untertitel: „Die letzte Offenbarung" – besucht Computer-Girl Lara die Pyramiden von Gizeh und treibt dort archäologische Studien. Ein Spatenstich geht besonders tief, und prompt buddelt sie eine uralte, fluchbeladene Gottheit aus dem Wüstensand. **Der Moder-Heini nutzt die Gunst der Stunde und plant für die Jahrtausendwende sein furioses Comeback.** Damit das anstehende Silvester nicht gleichzeitig das letzte der Welt wird, muß Lara wohl oder übel in den Untergrund absteigen und dort den Bösewicht definitiv einsargen.

Entwickler Core Design will Lara Crofts viertes Abenteuer einer gründlichen Frischzellenkur unterziehen. Das etwas fummelige Inventory-System wird deshalb komplett überarbeitet. Künftig lassen sich alle Gegenstände mühelos verwalten und zu Rätselzwecken sogar kombinieren. Das Spiel wird außerdem nicht mehr in einzelne Szenarien aufgeteilt, sondern nur noch durch Zwischensequenzen unterbrochen. Auch die einzelnen Spielstätten geraten deutlich kompakter. Lange Wege werden so vermieden, und Lara kann sich wieder verstärkt aufs Rätselknacken konzentrieren.

Zusammen mit einer überarbeiteten Grafik-Engine und vielen neuen Bewegungsarten der Heldin soll so ein völlig neues „Tomb Raider"-Feeling aufkommen. Wir sind gespannt, was Lara die Vierte alles auf der Pfanne hat.

PC | PS | N64 | Sat | D

Tomb Raider IV
Action-Adventure

Start: November '99

Core Design/Eidos | für 1 Spieler

Neue Lara mit alten Tugenden: Das vierte „Tomb Raider"-Abenteuer will mit knackigen Rätseln überzeugen

Text: Volker Weitz

FINAL FANTASY VIII

Bald erscheint das ersehnte achte „Final Fantasy" bei uns. Die grafischen und akustischen Unterschiede zum Vorgänger sind gewaltig, doch der größte Hammer ist das Magiesystem. 16 Guardians lassen sich im Spiel beschwören – hier sind die Details.

Quetialcoatl

1 | 300 | Thunderstorm | Blitz

Der gigantische Donnervogel Quetialcoatl gesellt sich gleich zu Beginn den Helden zu: Büffle Dich durch die Abschlußprüfung in der Schule, und der Wundervogel steigt kreischend aus der Luft herab. Mit seinem Blitzgewitter zwingt das mystische Wesen alle Kontrahenten zu Boden, außerdem erhöht Quetialcoatl Deine magischen Kräfte.

Shiva

1 | 298 | Diamond Dust | Eis

Die verführerische Eisfee Shiva ließ sich schon in „Final Fantasy VII" beschwören: Von einer leuchtenden Energie-Aura umgeben, sammelt sie ihre magischen Kräfte, um Feinde im bitterkalten Eisregen zu erfrieren. Zudem verbessert Shiva Deine körperliche Konstitution. Auch sie erhältst Du in der Schule nach Bestehen der Abschlußprüfung.

Siren

3 | 391 | Silent Voice | Himmel

Der Engel Siren beeindruckt seine Feinde auf zwei Arten: Bei der ersten Attacke braust Siren im Sturzflug auf den Gegner zu und setzt ihn mit einem Energiestrahl außer Gefecht. Anschließend folgt ein Schweigezauber, der alle feindlichen Zaubersprüche vereitelt. Wie Quetialcoatl unterstützt auch Siren Deine magischen Kräfte.

Diabolo

9 | 730 | Soul of Darkness | Hölle

Mit Diabolo steht Dir der Höllenchef höchstpersönlich zur Seite: Von Fledermäusen begleitet, braust er im Sturzflug auf die Widersacher nieder und reißt sie mit einer Höllenexplosion in Stücke. Mach Dich auf ein düsteres Schauspiel gefaßt! Diabolo erhöht sowohl die Lebensenergie als auch die magischen Kräfte von Squall Leonhart und Co.

Brothers

7 | 650 | Sibling Justice | Erde

Die beiden Dämonenbrüder überraschen den Feind von unten: Wütend stemmen sie das Erdreich um ihn aus dem Boden. Die entstandene Insel schleudern sie samt Gegner in die Luft. Die Brüder katapultieren sich hinterher und rempeln im Flug die Insel in tausend Stücke. Als Freund des Duos protzt Du währenddessen mit viel Lebensenergie.

Ifrit

1 | 305 | Hellfire | Feuer

Auch der Feuerteufel Ifrit stammt aus „Final Fantasy VII". Der grimmige Flammengeist schaut aus der Hölle vorbei, um Deine Kontrahenten im Flammenmeer zu rösten. Spätere Feinde sind gegen seinen Angriff leider immun. Ifrit wartet in einer Feuerhöhle nahe der Schule auf das Heldenteam. Mit ihm im Gepäck wirst Du stark wie ein Riese.

Carbunkle

16 | 1220 | Ruby Light | Reflektionsmagie

Der grüne Gnom Carbunkle beteiligt sich nur passiv am Kampf: Seine Reflektionsmagie schützt Deine Streiter für einige Runden und schickt feindliche Zaubersprüche postwendend an den Absender zurück. Carbunkle stärkt Squall und dessen Freunde und verleiht ihnen sogar zusätzliche Energiereserven, die in späteren Levels das Leben retten.

Das bedeuten die Symbole: Anfangslevel | Lebenspunkte | Attacke | Element

Leviathan

17 | Tidal Wave
1349 | Wasser

Die mächtige Wasserschlange Leviathan kennen „FF"-Fans aus dem Vorgänger, nicht jedoch ihre neue Zauberei: Leviathan schlägt sich auf einen Berg, um von dort oben als Springflut herabzuprasseln. So schickt die Schlange alle Feinde zu den Fischen. Gleichzeitig stärkt sie den Kampfgeist und nimmt den Streitern für das Gute die Furcht.

Pandamonium

20 | Whirlwind Thrust
1506 | Wind

Bergdämon Pandamonium fegt Deine Kontrahenten vom Bildschirm: In einem spektakulären Tornado sammelt der Dämon seine Kräfte und bläst dem Feind Bäume, Häuser und Büsche um die Ohren. Pandamonium schenkt der Heldentruppe Stärke und erweitert ihr Können bei der wichtigen Aufzeichnung von Monster-Daten.

Cerberus

24 | Counter
1545 | Verteidigungsm.

Frißt für drei: Der dreiköpfige Höllenhund Cerberus stellt sich schützend vor Deine Recken: Nachdem er beschworen wurde, gewährt er bei einem feindlichen Angriff jedem der Heldengruppe einen zusätzlichen Konterschlag. Cerberus stärkt darüber hinaus sowohl die Kräfte als auch das Gedächtnis der „Final Fantasy"-Helden.

Alexander

25 | Holy Judgement
1925 | Himmel

Mit seinen Lichtgeschossen ist der Mech jedem Monster gewachsen: In den Bergen am Horizont taucht er auf und sammelt seine Kräfte, um anschließend seine tödlichen Blitze auf den Feind zu schießen. Mit Alexander als Verbündetem reagieren Deine Schützlinge deutlich schneller und notieren jede Monster-Information in Sekunden.

Grasharaboras

28 | Completely Wild
2521 | Gift

Trainspotting: Der schräge Donnerzug Grasharaboras setzt zum blindwütigen Kamikaze-Angriff an: Deine Gegner finden sich in einer Paralleldimension auf einem Bahnübergang wieder. Die Schranken schließen sich, und Grasharaboras brettert über die Feinde hinweg. Der Zug dient gleichzeitig als Schild und schützt Squall und seine Gefährten.

Bahamut

35 | Mega-Flare
3274 | –

„Final Fantasy VII"-Kenner feiern ein weiteres Wiedersehen mit einem alten Bekannten: Wiederum eilt Drache Bahamut aus dem Weltall herbei, um Deiner Truppe beizustehen. Direkt über der Arena setzt er zu einem Todesstrahl in die feindlichen Linien an. Bahamut schenkt den Helden neue Kräfte und stärkt Körper und Geist.

Sabotendar

23 | 1000 Needles
2594 | –

Der ulkige Kaktus Sabotendar sorgt für Lacher: Er hüpft über den Bildschirm und setzt schließlich zu einem gewaltigen Sprung an. In der Luft spannt er seine Stacheln und verballert sie auf die Kontrahenten. Mit Sabotendar als Kumpel klopft das Kampfglück an: Deine Schützlinge weichen gegnerischen Angriffen locker aus.

Tonberi

30 | Kitchen Knife
2598 | –

Mit Laterne und Küchenmesser bewaffnet, steigt der grüne Tropf Tonberi aus seinem düsteren Loch empor: Nach ein paar unbeholfenen Schritten holt er mit seiner Klinge zum Rundumschlag aus. Tonberi heilt Deine Helden während ihres Marsches und schenkt ihnen Glück und Segen auf all ihren Wegen.

Eden

30 | Eternal Breath
4786 | –

Hier bebt der Fernseher: Das gigantische Monster Eden ist der stärkste Wächter. Seine Kräfte sammelt es in einer futuristischen Techno-Dimension, um sie als Energiegeschoß durchs Dimensionstor zu jagen. Hier bleibt von Deinen Gegnern nichts übrig! Mit dem Eden-Schriftstück im Rucksack ist das Glück immer auf Deiner Seite.

Schon bald kracht's: Für Fans des Rollenspiel-Epos „Final Fantasy" von Square gibt's in Kürze wieder Stoff. Eines der Highlights im achten Teil, der sich um den neuen Helden Squall Leonhart und seine Freunde dreht, ist das groß angelegte Magiesystem. Klar: Ohne Zauberkraft hätte kein Rollenspiel-Held gegen die Mächte der Finsternis eine Chance. Im Meisterwerk „Final Fantasy VII" bezwang erst die Kombination aus Kampfkunst und Dämonenbeschwörung den Obermotz Sephiroth.

Auch die „Final Fantasy VIII"-Helden sind im Umgang mit Zauberstab und Hexenkessel geübt. **Neben den erlernbaren Sprüchen der Feinde und der traditionellen Zauberkunst, wie Feuerregen und Blitzgewitter, stehen 16 magische Geister parat, die Du im Notfall als Helfer herbeirufen kannst.**

Diese Wächter (die „Guardians") unterscheiden sich deutlich von ihren Vorgängern in „FF VII" („Summons"). Sie kehren sich diesmal nicht nur gegen Feinde, sondern erweitern auch die Fähigkeiten Deiner Helden. Magisches Potential, Kraft und Schnelligkeit nehmen mit jedem Auftritt der Guardians zu. Sie fangen auch Lebenspunkt-Angriffe in einer gewissen Höhe ab (siehe ⊕), bevor die Energie der Helden sinkt.

Auch das Element, das jedem Helfer zugeordnet ist, wirkt sich auf Attacke und Aussehen aus, zudem reagieren Elemente unterschiedlich aufeinander. Für Beistand mußt Du nach den dazugehörigen Schriften suchen: Die ersten zwei erhältst Du für den Abschluß an der Militärakademie. Weitere sind in düsteren Monsterhöhlen versteckt.

Im Kampf herbeigerufen, erschüttern die Guardians mit mächtigen Special-Effects-Feuerwerken die Arena: In einer pompösen Animation fallen sie über Deine Feinde her und machen sie auf ihre spezielle Weise zu Pixelmus – ein kleiner Vorgeschmack auf das Spiel, das für SCREENFUN 11/99 gecheckt wird.

PC | PS | N64 | Sat | J/D

Final Fantasy VIII

Rollenspiel

Start: Oktober '99

Square/Sony | für 1 Spieler

Bald bebt der Bildschirm: „FF VIII" verspricht mächtige Zauber, massig Rätsel und eine verzwickte Story

Text: Winnie Forster

FIFA 2000

EA SPORTS

Im Fußball gibt es zwei Gewißheiten: Der Ball ist rund, und einmal im Jahr liefert EA Sports ein frisches „FIFA"-Programm. Welche Neuheiten bietet die Ausgabe 2000?

Grenzenloser Jubel: Im neuen Programm sind auch die Zuschauer auf den Rängen animiert und schwingen sich, wenn sie zufrieden sind, zur La-Ola-Welle auf (PC)

Auch die Playstation-Version wurde grafisch deutlich überarbeitet. Hier ein formschöner Ellenbogen-Check (PS)

In „FIFA 2000" besitzt jeder Spieler individuelle Gesichtszüge (PC)

Fertig zum Huldigen und Preisen: Dem siegreichen Torschützen werden die Fußballschuhe poliert (PS)

INFO

Der Motion-Capturing-Trick

Einer der größten Pluspunkte des neuen „FIFA" werden die realistischen Animationen der Spieler sein. Über 200 Standardsituationen werden dazu von Fußballspielern in echt ausgeführt, alle Bewegungen mittels Spezialkameras in den Computer übertragen und später ins Spiel eingebaut. Dieses Verfahren heißt „Motion Capturing" (Bewegung einfangen). Mit ihm ist der Spieldesigner in der Lage, auch komplizierte Bewegungsabläufe im Programm unterzubringen.

Die Aufnahmen macht man in einer riesigen, firmeneigenen Halle mit echtem Rasen. Die Spieler tragen Spezialanzüge mit sehr vielen Meßmarkierungen. Die Bewegungen der Meßpunkte werden aufgezeichnet und am Computer nachbearbeitet. Später im Spiel führen die gezeichneten Figuren dann exakt die gleichen Bewegungen aus.

Echter Rasen für echtes Ballgefühl

Ein Kickerkünstler im Capture-Anzug

Perspektive nach Wunsch: Die Kamerapositionen lassen sich im neuen Programm stufenlos verstellen (PC)

Reingegrätscht und von den Beinen gezirkelt: So ein unfeiner Spielzug riecht deutlich nach Gelber Karte (PC)

Torschuß! Neue Netz-Animationen sorgen für zusätzlichen Realismus

Die Spieler unterscheiden sich auch in Bezug auf ihre Größe und Statur (PC)

Neues Spiel, neues Glück: Stefan Effenberg will mit dem FC Bayern im Jahr 2000 die Champions League gewinnen

INFO

Das Hauptquartier

Alle Spiele der EA-Sports-Reihe werden im kanadischen Vancouver produziert. In dem riesigen und hochmodernen Firmengebäude werkeln über 500 Programmierer, Grafiker und Designer.

Damit die kreative Truppe sich zwischendurch als Ausgleich zum Tüfteln abreagieren kann, gibt's zum Sporteln große Fußball- und Basketball-Plätze auf dem firmeneigenen Gelände.

Das Headquarter von EA Sports: Kurzer Kick in der Mittagspause gefällig?

Wie der Auswahlbildschirm zeigt, kannst Du erstmals mit der amerikanischen MLS-Liga auf den Platz marschieren (PS)

Das Debakel beim Confederations-Cup ist abgehakt, die Bundesliga brummt, und Unterhaching schlägt sich wacker. Fußballherz, was willst du mehr? Was jetzt noch fehlt zum vollen Glück der Fans, ist ein neues „FIFA" von EA Sports. Computer und Playstation-Kicker, die bereits sehnsüchtig auf den Anpfiff auf dem Kunstrasen warten, müssen aber noch ein wenig auf der Stelle dribbeln: „FIFA 2000" wird erst am Jahresende auf den Rasen stürmen, der die Welt bedeutet.

Damit die Wartezeit auch lohnt, läßt sich EA Sports einiges an Neuerungen einfallen. Zunächst einmal wurde die Grafikengine gründlich überarbeitet und weiter verfeinert. Zu den wesentlichen Verbesserungen gehören deshalb animierte Zuschauerränge, Spieler, die sich in Statur und Körpergröße voneinander unterscheiden sowie beeindruckende Animationen der Heldengesichter. 200 Spieler- und Tor-Animationen sollen für grashalmscharfen Realismus sorgen.

Das Schöne dabei: Die Hardware-Anforderungen werden – im Gegensatz zum Vorgänger – leicht zurückgeschraubt, ohne daß die Darstellung darunter leiden soll. Sogar die technisch etwas bescheidenere Playstation-Version läuft bei Dir dann ruckelfrei mit 25 Bildern pro Sekunde.

Für die passende Musikuntermalung sorgen so illustre Gruppen wie Apollo Four Forty, Gay Dad und Lunatic Calm sowie der Ex-„Take That"-Mann und FIFA-Fan Robbie Williams. Von ihm ist auch der Titelsong „It's only for us". Den Spielkommentar sprechen ZDF-Mann Wolf Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann von SAT 1. Landestypische Fan-Gesänge und frische Spielgeräusche runden die Soundkulisse ab.

Neben den kompletten englischen und deutschen Erstliga-Vereinen und vielen anderen internationalen Teams kannst Du erstmals auch mit den zwölf amerikanischen „Major League Soccer"-Truppen an den Start gehen. Ein Leckerbissen für Geschichts-Freaks: „FIFA 2000" bietet auch 40 klassische Teams der vergangenen Jahrzehnte.

Natürlich wird die Steuerung ebenfalls überarbeitet. Bei Standardsituationen wie Einwurf, Freistoß und Eckball kannst Du künftig drei vom Programm angebotene Varianten wählen oder den Ball weiter individuell in den Strafraum des Gegners zirkeln.

Verschiedene Farbmarkierungen der angewählten Spieler informieren über die Erfolgswahrscheinlichkeit von Pässen und Torschüssen. Grafische Anzeigen für Spieler-Ermüdung und Paßrichtung runden das Info-Angebot ab. Experten-Tip: Am Spielfeldrand bitte vorsichtshalber schon mal aufwärmen!

PC | PS | N64 | SAT | D

FIFA 2000
Sportspiel

Start: Winter '99

EA Sports | für 1-20 Spieler

Eins zu Null für EA Sports: „FIFA 2000" wird der Kicker-Konkurrenz wohl mal wieder eine Schuhlänge voraus sein

Text: Volker Weitz · Foto: BRAVO Sport (1)

SPYRO THE DRAGON

Ruft die Feuerwehr! Denn bald brennt es wieder auf der Playstation. Drache Spyro macht mit seinem Feueratem erneut die Gegend unsicher.

Nicht nur die Spieldesigner, sondern auch die Grafiker legen sich mächtig ins Zeug: Das zweite „Spyro" hat noch detailliertere Hintergründe

Wieder mit dabei: Kumpel Sparks dient als Energieanzeige

Seit seinem ersten Auftritt im vergangenen Jahr hat sich „Spyro" eine Menge Freunde gemacht. Das 3D-Jump-&Run gehört durch seine ausgefeilte Technik und die vielen witzigen Levels zu den Genre-Highlights auf der Playstation. In zwei Monaten will Insomniac beweisen, daß sie es noch besser können.

Im ersten „Spyro" mußte man in der Rolle des feurigen Titelhelden durch das dreidimensionale Drachenland streifen und verzauberte Artgenossen befreien. Obwohl das Spiel gut designt wurde, konnte die langatmige Drachensuche auf Dauer aber langweilen. Doch im neuen Spiel soll das anders werden.

Spyro und sein Libellen-Freund Sparks wollen sich nach den ausgestandenen Strapazen eine kleine Auszeit können. Auf dem Weg in den Ferienort Glimmer werden sie jedoch von den Bewohnern von Alvatar um Hilfe gebeten. Übergroße Unholde tyrannisieren die Siedler im ewigen Eis, aber auch im Innern eines Vulkans sowie auf dem Meeresgrund und an noch vielen weiteren Genre-typischen Orten.

Aus jeder Welt muß Spyro einen Talisman zurückbringen. Der liegt aber nicht einfach so herum, sondern wird streng bewacht. Stets sind andere Tricks nötig, um an das kostbare Stück zu gelangen. Mal müssen verstreute Knochen gefunden und zu einem Skelett zusammengesetzt werden, anderswo müssen Dorfbewohner vor hungrigen Dinosauriern gerettet werden. **Der Abwechslungsreichtum steigt gegenüber dem Vorgänger also enorm.**

Neben den Talisman-Herausforderungen bietet jede Welt auch verschiedene sogenannte Orb-Challenges. Hier sollen echte Profis zeigen dürfen, wie geschickt sie mit dem Dual Shock umgehen können, wenn sie beispielsweise ein Eishockey-Spiel gegen dicke Monster bestreiten müssen. Nur wer diese kniffligen Mini-Spiele löst, kommt an die edelsteinähnlichen Orbs.

Ein weiteres Highlight sollen die Endgegner werden: Diese ändern ihre Angriffsmuster nämlich bis zu viermal hintereinander. So wirst Du Dir immer wieder eine andere Taktik ausdenken müssen, um die allesamt sehr großen Oberbosse schlagen zu können.

Bereits die Vorabversion stellt den ersten Teil in den Schatten. Die vielen unterschiedlichen Aufgaben in „Spyro the Dragon 2" lassen an ein waschechtes „Mario"-Abenteuer denken, und deshalb können sich die Jump&Run-Fans unter den Playstation-Besitzern schon mal auf den November freuen.

PC	PS	N64	Sat	E/D
Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer				
Jump&Run				
Start: November '99				
Insomniac Games/Sony		für 1 Spieler		

Brandheiß: Der Quantensprung im Spieldesign könnte Spyro endgültig zum heißen Superstar machen

Alles neu in „Spyro 2"

Tempo 30: Einen Level bestreitet Spyro vollständig in einer Lore mit Kanonenaufsatz

Diese monströse Apparatur hilft dabei, einen Bereich von Flugsauriern zu säubern

Sportliches Mini-Spiel zwischendurch: Wenn Du beim Eishockey-Match eine bestimmte Anzahl von Toren erzielen kannst, bevor die Zeit abgelaufen ist, gibt es eine Belohnung

Im Haifisch-U-Boot kann Spyro sicher vor angreifenden Haien abtauchen

In seinem neuen Abenteuer schwimmt Feuerdrache Spyro sogar unter Wasser

ScreenFun Aktion!

Drachen-Freunde sind Feuer und Flamme: Wir verlosen 1 „Spyro the Dragon"-Spiel im heißen Design, verpackt in einer Schatztruhe (limitierte Auflage). Wie Ihr an das Sammlerstück kommt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die lustigen Mini-Spiele werden mit edelsteinähnlichen Orbs belohnt. Hier mußt Du einem Leoparden beim Affen-Sammeln helfen, indem Du gegen Palmen rammst

Gierhals: Dieser gutgekleidete, äh... Herr nimmt Dir Deine mühsam gesammelten Diamanten wieder ab. Als Gegenleistung baut er Brücken oder bringt Dir neue Tricks bei

Interview mit Insomniac-Chef Ted Price

ScreenFun: Was wolltet ihr bei „Spyro 2" anders machen als beim Vorgänger?
Ted Price: Vor allem wollten wir mehr Tiefgang ins Spiel bringen. Viele ältere Spieler fühlten sich von den Drachen-finden-Levels unterfordert. Jetzt haben wir richtige Missionsziele in jeder Welt. Damit wollen wir eine ältere Zielgruppe erschließen und auch den Profi-Spielern etwas bieten.
ScreenFun: Warum versucht ihr das ausgerechnet mit so einem niedlichen Charakter wie Spyro? Euer erstes Spiel, „Disruptor", ist doch ein Ego-Shooter.
Ted Price: Eigentlich hatten wir „Spyro" nie für eine bestimmte Zielgruppe vorgesehen. Auch viele Erwachsene mochten den ersten Teil sehr, und wir hoffen, ihre Erwartungen mit „Spyro 2" zu erfüllen.
ScreenFun: Woher nehmt ihr die Ideen zu euren Spielen? Gibt es Vorbilder?
Ted Price: Nein, direkte Vorbilder gibt es nicht. Jeder im Team kann seine eigenen Ideen verwirklichen, wenn der Rest der Gruppe sie auch gut findet. Natürlich erfindet niemand das Rad neu, und einige Vorschläge beruhen auf Elementen aus anderen Spielen.
ScreenFun: Aus welchem Grund entwickelt ihr eigentlich nur Playstation-Spiele? Habt ihr einen Vertrag mit Sony, in dem das verankert wurde?
Ted Price: Nein. „Spyro" ist zwar exklusiv für die Playstation vorgesehen, aber im Grunde könnten wir auch für andere Plattformen programmieren. Aber Sony unterstützt uns einfach perfekt. Die Arbeit, die man sich dort mit unseren Spielen macht, um sie richtig zu vermarkten, ist enorm. Die müssen noch weniger schlafen als wir.
ScreenFun: Was hältst du vom Dreamcast und Nintendos Ankündigungen zu ihrer neuen Konsole Dolphin?
Ted Price: Mir haben die Dreamcast-Titel auf der Messe E3 gut gefallen und ich wünsche Sega viel Glück, aber ich denke, wenn die nächste Playstation erscheint, wird Sega einen enormen Einbruch erleben. Vom Dolphin gibt es noch zu wenige bestätigte Informationen, die mich glauben lassen, daß es besser wird als die Playstation 2.
ScreenFun: Verrätst Du unseren Lesern, was deine Lieblingsspiele sind?
Ted Price: Im Moment spiele ich wie ein Verrückter „Pokémon". Es ist einfach unglaublich, wie einfache Spielkonzepte so dermaßen süchtig machen können. Auf der E3 im Mai haben mir „Abe Escape" und „Poy Poy 2" sehr gut gefallen.
ScreenFun: Die wie ihr in Los Angeles ansässige Firma Naughty Dog ist mit „Crash Bandicoot" seit Jahren sehr erfolgreich. Spornt euch so etwas an?
Ted Price: Ja, natürlich. Wir haben ein sehr gutes Verhältnis zu Naughty Dog und befinden uns immer in einer Art freundschaftlichem Wettstreit.

Text und Interview: Christian Henning

Laut, bunt und spannend war die ECTS – Europas größte Spielemesse, die Anfang September in London stattfand. Die wichtigsten Neuheiten findet Ihr hier topaktuell im Überblick.

ANGESPIELT AKTION!

Am allerbesten spielen sich neue Spiele auf einem neuen Rechner. Wir verlosen 3 komplett ausgestattete Multimedia-Spiele-PC. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ECTS

Spiele von der Insel

WarCraft III

PC N64 DC

Warcraft III

Strategiespiel Start: Ende 2000

Blizzard/Havas

Auf neue Spielepfade begibt sich der amerikanische Hitlieferant Blizzard. Im dritten Teil der „Warcraft"-Saga bist Du nicht mehr mit unübersichtlichen Monsterhorden unterwegs, sondern steuerst eine kleine, aber feine Truppe von Spezialisten. Jede Gruppe wird von einem besonders fähigen Helden angeführt, der je nach Charakterwerten eine unterschiedlich große Anzahl von Getreuen um sich schart.

Auch die Stadtebaufunktion wird gründlich überarbeitet. Alle Gebäude haben wieder spezielle Aufgaben, werden aber pro Stadt nur noch einmal gebaut. Unübersichtliche Metropolen mit unzähligen Gemäuern gehören der Vergangenheit an. Im Laufe der Missionen triffst Du auf Menschen, Orks und Dämonen aus dem Weltall. Drei weitere Rassen sind in Planung. Näheres über sie wird aber noch streng geheimgehalten.

Harter Brocken: Ein menschlicher Zwerg schießt mit seiner Schrotflinte

PS N64

Stupid Invaders

Adventure Start: Anfang 2000

Ubi Soft

Gleich fünf knuddelige Aliens gehorchen Deinen Mausbefehlen in Ubi Softs Fun-Adventure „Stupid Invaders". Das Rubennasen-Quintett hat eine Raketenpanne und parkt unvorsichtigerweise auf der Erde. Dort landet die außerirdische Brut in der Alien-Sammlung des bösen Wissenschaftlers Dr. S. Nur Du kannst die Comic-Monster wieder aus den Fängen des satanischen Sammlers befreien. Bevor es soweit ist, besucht Du 500 Bildschirme und lachst Dich dabei schlapp.

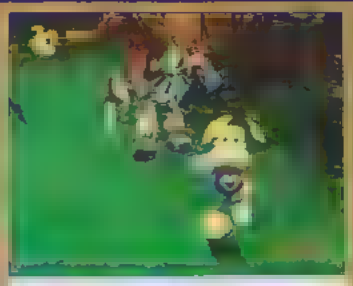
PC N64 DC

Colony Wars: Red Sun

Actionspiel Start: Anfang 2000

Psygnosis/Sony

Das dritte „Colony Wars" spielt zur gleichen Zeit wie der Vorgänger „Vengeance", jedoch in einem anderen Winkel der Galaxis. Diesmal versuchst Du als Valdemar das Geheimnis des Super-Raumschiffs Red Sun zu lösen. Dabei stößt Du nicht nur auf spektakuläre Kämpfe mit neuen Vehikeln und Spezies, sondern deckst auch ein riesiges Intrigen-Netz auf. Die acht zur Verfügung stehenden Schiffe können diesmal übrigens auch auf Planeten-Oberflächen eingesetzt werden.



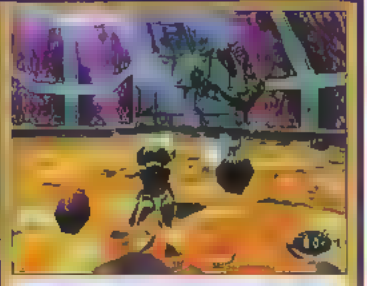
PS DC

Rayman 2: The Great Escape

Jump&Run Start: Oktober '99

Ubi Soft

Nach etlichen Terminverschiebungen darf Rayman nächsten Monat nun endlich wieder zeigen, daß er nicht umsonst Frankreichs Jump&Run-Held Nr. 1 ist. In einer durchs Expansion Pak hochauflösenden 3D-Welt muß es Rayman mit Robot Piraten aufnehmen, die sämtliche Bewohner seines Planeten in einen intergalaktischen Zoo gesperrt haben. Die Tatsache, daß über 100 Leute zwei Jahre lang an „Rayman 2" gearbeitet haben, weckt große Erwartungen an das Spiel.



PC N64

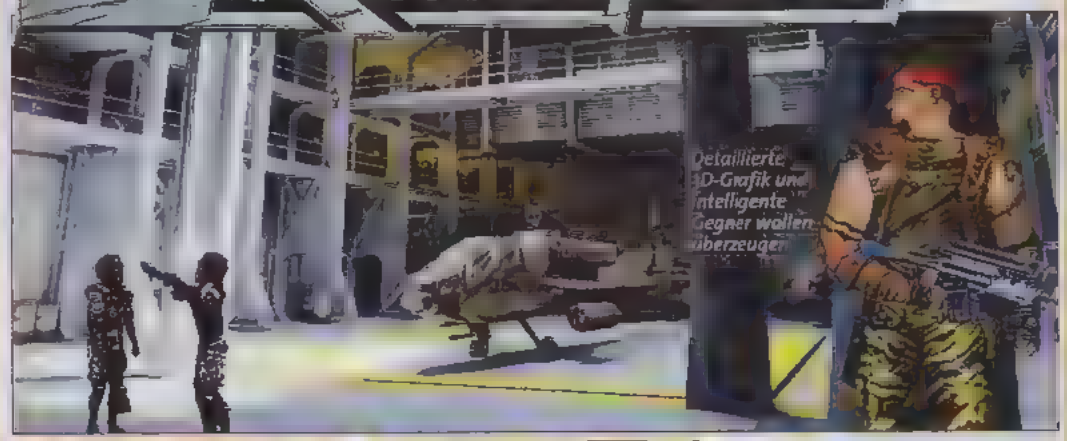
MDK 2

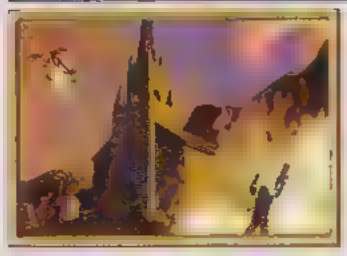
Actionspiel Start: Anfang 2000

Virgin Interactive

Kurt Hectic is back! Der fixe Baller-Held aus „MDK" bekommt in der zweiten Auflage des 3D-Shooters tatkräftige Unterstützung von zwei sensationellen Zusatzhelden. Neben Kurt steuerst Du jetzt auch den vierarmigen Roboterhund Max und den verrückten Dr. Hawkins durch neun Levels. Kurt ist natürlich wieder mit Sniper Rifle und Fallschirmkutte unterwegs. Die beiden Neueinsteiger gehen mit frischen Waffen ans Werk. Auch alle Gegner werden generalüberholt.

COMMAND & CONQUER RENEGADE





Schön bunt: Die 3D-Engine protzt mit Licht- und Explosionseffekten

In den NOD-Gebäuden wird „Renegade" zum puren 3D-Shooter

Riesig: Die Gebäude – hier die „Hand of NOD" – sind alle begehbar

PC PS N64 DC

C&C: Renegade

Actionspiel Start: Mitte 2000

Westwood/EA

Mach's gut, Echtzeit Strategie! Sogar die Spieleschmiede Westwood, Großvater des beliebten Genres, wendet sich ab, um das „Command & Conquer" Universum in ein 3D-Actionspiel zu pressen.

In „Command & Conquer: Renegade" schlupfst Du in die Rolle eines GDI-Einzelkämpfers, der in 15 Missionen die eigenen Truppen im ersten Tiberium-Krieg unterstützt. Er sprengt SAM Sites, NOD-Bunker oder Kraftwerke und ballert mit eigenen Einheiten bei Großangriffen um die Wette. Ähnlich wie in „Tomb Raider" siehst Du den Kämpfer grundsätzlich von hinten, benutzt ein gutes Dutzend verschiedener Waffen und kannst in Fahrzeugen, wie zum Beispiel einem NOD-Buggy oder sogar einem Harvester, übers Schachtfeld heizen.

PC PS DC

Perfect Dark

3D-Shooter Start: Mitte 2000

Rare/Nintendo

Neben „Pokémon" waren die Rare-Spiele die Hauptattraktion am Nintendo-Stand. Vor allem der 3D-Shooter „Perfect Dark" konnte dank supertoller Hi-Res-Grafik und einem schier unerschöpflichen Waffenarsenal überzeugen. Im Kampfanzug von Agentin Joanna Dark mischst Du die Wachleute eines Großkonzerns zur späten Stunde gehörig auf. Dort wird nämlich Übles geplant, und die aparte Dame macht sich in James-Bond-Manier auf, im Alleingang die Welt zu retten. Hitkandidat!

PC N64 DC

Micro Machines 4

Rennspiel Start: Ende '99

Codemasters

Da brennt der Schuh: In Codemasters viertem „Micro Machines"-Programm tuckerst Du nicht mehr mit Spielzeugautos durch die Gegend, sondern steuerst zwölf waghalsige Langstreckenläufer über 32 abgefahrene 3D-Kurse. Jeder Renner hat natürlich spezielle Fähigkeiten, mit denen er die Konkurrenz vom Racetrack blasen und die Führung übernehmen kann. Feuerfürze, Karatekicks und Wurfbomben sorgen für tränende Augen und Nasen bei den Mitbewerbern.

PC PS DC

Turok: Rage Wars

Actionspiel Start: Ende '99

Acclaim

Noch bevor Turok zum dritten Mal auf Kriegspfad geht, erscheint mit „Rage Wars" ein vielseitiges Actionspiel für Multiplayer-Freunde. 16 Waffen, die jeweils mit zwei unterschiedlichen Feuervariationen ausgerüstet sind, stehen Dir in vier abwechslungsreichen Spielmodi zur Verfügung. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, so wehrst Du Dich unter anderem mit einem mächtigen Warhammer, Napalm-Gel oder dem Inflater, einer Waffe, die den Gegner aufbläst.

Rennspiel-Flut

Colin McRae Rally 2

Start: Anfang 2000

Codemasters' Vorzeige-Flitzer geht noch vor dem dritten Teil von „TOCA" an den Start. Noch detailliertere Autos, wunderschön beleuchtete Landschaften mit Tageszeit-Wechseln und die gewohnt grandiose Spielbarkeit sind versprochen.

Rally Racing Simulation

Start: Anfang 2000

Magnetic Fields/Ubi Soft

Seit den Verkaufserfolgen von „Colin McRae Rally" und „V-Rally 2" gehören Rallye-Simulationen zu den beliebtesten Genres. Ubi Softs Vertreter will sich vor allem mit gigantischer Grafik und satten 36 Etappen profilieren.

Grand Prix 3

Start: Mitte 2000

Microprose

Altmeister Geoff Crammond schlägt wieder zu. Nach vier Jahren soll nächstes Jahr endlich „Grand Prix 3" erscheinen und die Fahne der besten Formel-1-Simulation hochhalten. Tolle Optik und hervorragende Fahrhilfen inbegriffen.

Gran Turismo 2

Start: Januar 2000

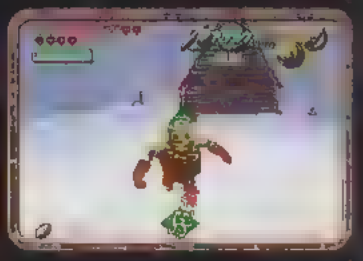
Polyphony Digital/Sony

Das Original gilt als das ultimative Rennspiel. Dennoch erhebt „Gran Turismo 2" den Anspruch, besser zu sein. Der neue Fuhrpark enthält über 500 unterschiedliche Autos, darunter auch Rallye- und Renn-Varianten.

THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN

Das neue „Zelda"-Abenteuer war der Star der Spaceworld-Hausmesse von Nintendo, die Ende August '99 in Tokio stattfand. Link kehrt zurück – offenbar besser denn je!

Gewappnet für neue Abenteuer: „Ocarina of Time" war so erfolgreich, daß ein Nachfolger nur eine Frage der Zeit war



Frische Levels: Einen der neuen Schauplätze legten die Programmierer in eine schneebedeckte Berglandschaft

Mit der Angel konnte sich Link schon in „Ocarina of Time" vertraut machen. In „Gaiden" geht er erneut zum Fischen

Sage und schreibe vier Jahre hat Nintendos Meister-Entwickler Shigeru Miyamoto für „Ocarina of Time" gebraucht. In Anbetracht dessen geht es mit dem Nachfolger, in dem die Handlung kurze Zeit später ansetzt, rasant voran.

Link kämpft diesmal in einer Parallelwelt Hyrules gegen die tickende Turmuhr, die die verbleibende Zeit für den Sturz des Mondes anzeigt. Für den ersten Hinweis zur Abwendung dieser Katastrophe muß Link das mysteriöse Kind „Skull Kid" finden, das sein Pferd Epona entführt hat.

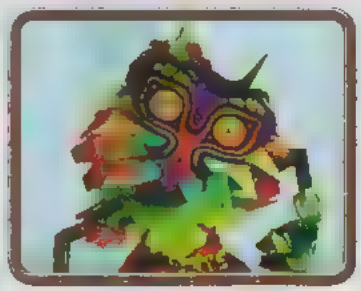
Zahlreiche neue Grafiken und Gegner sowie ein Bildaufbau, der auch bei häufigem Feindaufkommen nicht langsamer wird, zeugen bereits von gewohnter Nintendo-Qualität.

In „Gaiden" kann Link unter anderem verschiedene Masken einsetzen und sich somit nützliche Eigenschaften und Kräfte zugänglich machen. Dank der Goronen-Maske kann er sich etwa in einen Ball verwandeln und an wilden Rennen teilnehmen oder bei der erneut zentralen Musizieraufgabe die Bongo-Trommeln donnern lassen. Außerdem steht mit den Zora- oder Deku-Scrub-Masken einer Verwandlung zum Meisterschwimmer oder Mauersegler nichts mehr im Weg.

Neue Endgegner wie der dünne Hune Odolf mit seiner Riesenklinge und viele bekannte und neue Items (das Inventory-Menü macht aber bislang einen etwas geschrumpften Eindruck) sollen erneut für das unnachahmliche „Zelda"-Feeling sorgen.

Japaner kommen nächsten März in den Genuß des Spiels, in Europa wird es wohl Weihnachten 2000 werden.

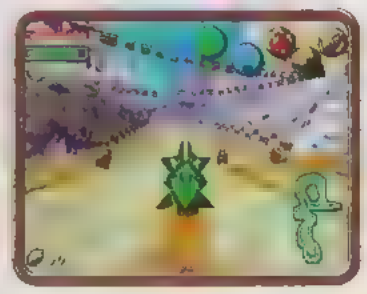
Mit der Zora-Maske wird Link zum Meisterschwimmer beziehungsweise Taucher



Die verschiedenen Masken mit ihren wichtigen Eigenschaften sind die auffallendsten Neuheiten im „Zelda"-Spiel

Alles wie gehabt: Die Knopf-Belegung wird unverändert bleiben

Link geht anfangs mit einfachen Mitteln wie Pfeil und Bogen zu Werke



Auch ein Mini-Rennspiel muß man in dem neuen Abenteuer schaffen

N64

The Legend of Zelda. Gaiden

Action-Adventure

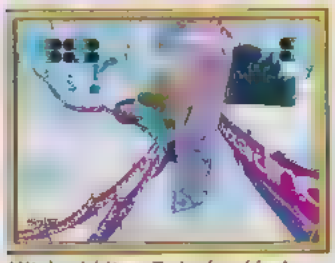
Start: voraussichtlich Winter 2000

Nintendo | für 1 Spieler

Nintendo at its best: Der „Zelda"-Nachfolger darf schon jetzt als hundertprozentiger Hit-Kandidat gelten

Text & Bilder Nintendo

Bei Nachtabfahrten leuchten die Strecken im Fackelschein



Mit der richtigen Tastenkombination kannst Du waghalsige Loopings drehen

Supreme Snowboarding

Fun im Schnee, und zwar bequemerweise ganz ohne Frostbeulen und verschnupfte Nasen, verspricht „Supreme Snowboarding" von Infogrames. Abgebrühte Speed-Freaks liefern sich auf neun Alpenstrecken Geschwindigkeitsduelle. **Wechselnde Wetterverhältnisse, vertrackte Kurse und gemeine Sprungschanzen fordern sämtliche Steuerkünste.** Bonuspunkte sammelt man mit gewagten Sprüngen und bildschönen Figuren-Stunts.

Vor der heißen Abfahrt wählst Du unter sechs Spielfiguren mit verschiedenen Stärken und Schwächen. An die Füße Deines Helden spannst Du eines von zehn Snowboards, die es auch im wirklichen Leben gibt. Je nachdem, ob Dir der Sinn nach purer Geschwindigkeit oder nach haarsträubenden Kunststücken steht, wählst Du ein Brett.

Gesprungen wird in diversen Halfpipes oder auf besonders happigen Schanzen. Besonders spektakulär fallen die Nachtabfahrten aus. Hier werden Fackeln und brennende Phosphorstäbe für die passende atmosphärische Beleuchtung sorgen. Damit im Spektakel die Orientierung vorhanden bleibt, läßt sich der Rennverlauf auf einer kleinen Übersichtskarte verfolgen.

Super Stimmung verspricht das Boarden mit sieben Gleichgesinnten im Netz. Durch geschickte Rempler kannst Du die Konkurrenz in den Schnee schicken.

Supreme Snowboarding
Sportspiel
Start: November '99
Infogrames — für 1-8 Spieler

Anspruchsvoller Snowboard-Spaß für rasende Schneemänner und kaltblütige Trickstyle-Spezialisten

Neulich in Finnland: Hoffentlich hat Dein Peugeot eine Standheizung

Ein paar Straßenrennen finden im herbstlich geschmuckten England statt

Rally Masters

Seit 1988 ist das „Michelin Race of Champions" ein fester Bestandteil im alljährlichen Rallye-Zirkus. Hier treffen sich die Besten der Besten zum knallharten K.o.-Rennen. **Rallye-Meister wie Ari Vatanen, Colin McRae, Carlos Sainz und Björn Waldegard gehen auf kleinen, gerade mal 2,6 Kilometer langen Rundkursen an den Start.** Gefahren wird dabei immer in Zweiergruppen. Wer gewinnt, kommt weiter, der Verlierer scheidet unerbittlich aus.

In „Rally Masters" von Infogrames wird dieses ungewöhnliche Renn-Ereignis simuliert. Die Strecken sind über halb Europa verteilt. Unter anderem wirst Du in Finnland, Spanien und auf den Kanarischen Inseln die Straßen unsicher machen können. Insgesamt beweist man auf 46 unterschiedlichen Strecken seine Fahrkünste mit 17 Rallye-Fahrzeugen. Neben dem „Race of Champions" werden die „Rally Masters Championship", der „Rally Masters Challenge Cup" und die „Rally Masters Trophy" geboten. Einzelrennen und Zeitfahrten runden das upp ge An gebot ab. Im „Ghost Race" fährst Du gegen Deine eigene Rundenzeit und verbesserst so Dein Können.

Und wie es sich für eine Rennsimulation gehört, kannst Du vor und zwischen den Rennen die Fahreigenschaften des Boliden verändern und an Übersetzung und Federung herumschrauben.

Rally Masters
Rennspiel
Start: Dezember '99
Infogrames — für 1-8 Spieler

Ein ungewöhnlicher Renn-Modus soll dem etwas ausgenudelten Rallye-Genre ganz neue Seiten abgewinnen

Nur wer auf Platz 1 ist, hat Zeit, sich die schönen Hintergründe anzuschauen

Tollkühne Schlitterpartien gibt es hier am laufenden Band

Crash Team Racing

Der verrückte Crash Bandicoot hat sich in drei Jump&Runs zur Genre-Referenz auf der Playstation gemausert. Bevor seine amerikanischen Väter von Naughty Dog sich voll und ganz auf ein neues Projekt für die nächste Playstation konzentrieren, schicken sie ihren Helden auf die Rennpiste.

In „Crash Team Racing" steuerst Du ähnlich wie in „Super Mario Kart 64" oder „Diddy Kong Racing" die aus den Jump&Runs bekannten Charaktere über kunterbunte Phantasie-Kurse. Crash, Coco und sogar der fiese Dr. Neo Cortex brettern in kleinen Go-Karts über Piratenschiffe, zugeeiste Bergseen und natürlich durch jede Menge Holzkisten. Diese sollen nämlich gemeine Extrawaffen enthalten, mit denen man seine Konkurrenten - etwa per Lenkrakete - kurzfristig von der Strecke fegen kann. Außerdem sollen in den Kisten Turbobooster versteckt werden, die in mehreren Stufen aufgebaut werden können. Wer diese Boost-Technik am besten beherrscht, hat gute Chancen auf das Siegertreppchen.

„CTR" soll im Dezember erscheinen und definitiv Crashs letztes Spiel von Naughty Dog sein. Der Hauptdarsteller des Playstation-2-Spiels ist noch ebenso unbekannt wie das Genre. Nach den guten Erfahrungen mit den „Crash Bandicoot"-Spielen kann man aber mit einem Jump&Run rechnen.

Crash Team Racing
Rennspiel
Start: Dezember '99
Naughty Dog/Sony — für 1-4 Spieler

Bahn frei, Mario und Diddy: „CTR" ist der bislang am meisten versprechende Playstation-Fun-Racer

Wann kommt was?

Oktober 99

Age of Empires II
Microsoft – Echtzeit-Strategiespiel

GTA 2
Take 2 – Actionspiel

Final Fantasy VIII
Square/Sony – Rollenspiel

NBA Live 2000
EA Sports – Sportspiel

November 99

Ultima 9: Ascension
Origin – Rollenspiel

FIFA 2000
EA Sports – Sportspiel

Tomb Raider IV
Core/Eidos – Action-Adventure

Dezember 99

Diablo II
Blizzard/Havas – Rollenspiel

The Sims
Maxis/EA – Strategiespiel

Crash Team Racing
Sony – Rennspiel

Vampire
Activision – Rollenspiel

Januar 2000

Donkey Kong 64
Rare/Nintendo – Jump&Run

Gran Turismo 2
Sony – Rennspiel

Jet Force Gemini
Rare/Nintendo – Actionspiel

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Volker Weitz

TOP-SPIELE IM HEFT

Die besten getesteten Spiele der letzten Monate

Bundesliga Stars 2000 — 1
PS Sportspiel
Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Unreal Tournament — 1
PC 3D-Shooter
Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 1

World Driver Championship — 1
N64 Rennspiel
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 1

Outcast — 1
PC Action-Adventure
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 1

Need for Speed IV — 1
PC Rennspiel
Grafik 1 Sound 1 Dauerspaß 1

Neue Helden

„Final Fantasy VIII"-Figuren für die Zimmer-Dekoration

Noch bevor das Spiel in den Läden steht, bringt Bandai die Helden aus „Final Fantasy VIII" als Action-Figuren in den Handel. Ihr entscheidet, ob der achte Teil der Saga auch ohne Cloud und seine Freunde, sondern mit komplett neuer Besetzung ein Hit wird.

Alle Figuren sind rund 15 Zentimeter groß und kosten jeweils an die stolze 40 Mark.

Entwaffnend sorglos: *Selphie Tilmitt*

Impulsiver Super-Fighter: *Zell Dincht*

Kühle Art: *Quistis Trepe*

Elegante Hexe voll Macht. *Edea*

Schweigsamer Held: *Squall Leonhart*

Offenherzige Schöne: *Rinoa Heartilly*

SCREENFUN AKTION!

Die eine Saga kommt, die andere ist schon da und Fans von Action-Figuren haben sie. Darum verlosen wir 8 „Star Wars Episode 1"-Figuren und 10 x den Original-Film-Soundtrack. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot Seite 130. Aktionsschluß der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Game Boy, Teil Zwei

Neuer Game Boy mit 32-Bit-Power erscheint Ende 2000

Nintendo kündigt die nächste Generation an: Der „Game Boy Advance" soll eine tragbare 32-Bit-Konsole mit Farbbildschirm (4,8 x 6,1 cm, keine Hintergrundbeleuchtung) sein.

Dank Handy-Anschluß soll man mit dem neuen Handheld an Online-Spielen teilnehmen und durch eine kleine digitale Kamera seinen Gegenspieler sogar sehen können. Das beste: Angeblich laufen alle alten Spiele auch auf dem neuen System!

So könnte der neue „Game Boy Advance" aussehen

Günstig ins Netz

Jeden Monat neu ausgewertet: Hier bekommst Du den Überblick über die zur Zeit günstigsten Internet Zugänge. Die Tabelle zeigt die jeweils drei besten Angebote für eine durchschnittliche Surfzeit von 5, 20 oder 50 Stunden im Monat.

Die Telefonkosten sind bei allen Angeboten inbegriffen und beziehen sich auf die Zeit von 18 bis 21 Uhr.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Telefonkosten	Gesamtkosten Online	Info-Telefon/Fax	
Naked Eye Tarif PowerUser	49,00 DM	3,5 Pf	inbegriffen	91,00 DM	Fax: (030) 29 66 96 65	50 Stunden Surfzeit
Naked Eye Tarif Profes.	100,00 DM	3,5 Pf	inbegriffen	100,00 DM	Fax: (030) 29 66 96 65	
Surf 1 – surf 40	88,00 DM	4,5 Pf	inbegriffen	115,00 DM	(06561) 95 56-0	
Surf 1 – surf 20	44,00 DM	4,5 Pf	inbegriffen	44,00 DM	(06561) 95 56-0	20 Stunden Surfzeit
Talknet 1000	34,90 DM	4,8 Pf	inbegriffen	44,50 DM	(0180) 538 38	
Naked Eye Tarif PowerUser	49,00 DM	3,5 Pf	inbegriffen	49,00 DM	Fax: (030) 29 66 96 65	
Surf 1 – surf basic	entfällt	4,5 Pf	inbegriffen	13,50 DM	(06561) 95 56-0	5 Stunden Surfzeit
VIP Net Tarif 2	entfällt	4,7 Pf	inbegriffen	14,10 DM	(0180) 500 17 64	
Talknet by call	entfällt	4,8 Pf	inbegriffen	14,40 DM	(0180) 538 38	

Vom Bundesliga Studio aus geht's in die Teilbereiche der CD

Bundesliga total

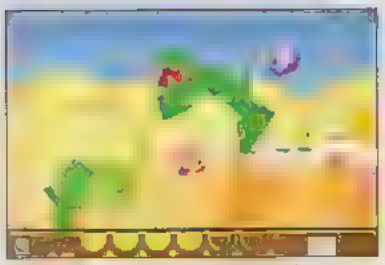
Stars, Tabellen, Torbilanzen und Videos

Alle Jahre wieder, aber immer wieder gut. Zum Start der neuen Fußball-Bundesliga-Saison gibt es „Die große ran SAT.1 Bundesliga CD-ROM 2000" Damit behältst Du den Überblick über vergangene Fußball-Jahre und bist für die kommenden Spieltage gerüstet

Aktuelle Ergebnisse kann man in vorgefertigte Formulare eintragen oder gleich aus dem Internet herunterladen. Sie werden dann in den Bestand der Datenbank aufgenommen, die alle Begegnungen, Spieler und Tore aus 36 Jahren Kick-Geschichte gespeichert hat. Vorteil der Datenbank: Per Knopfdruck erscheinen Auswertungen nach Wunsch. Etwa, wer letzte Saison die meisten Tore schoß oder die meisten roten Karten kassierte Ebenfalls enthalten sind Daten aus Champions League, DFB-Pokal, Europacup der Pokalsieger und UEFA-Cup.

Im Saisonrückblick erlebst Du anhand von Spielberichten und original Videos aus der Fernsehsendung „ran" noch einmal die Bundesliga-Highlights des letzten Jahres mit. Ausschließlich um die Spieltage der Bayern geht es im „Meisterspecial"

Im Quiz kannst Du dann gegen einen Freund antreten und zeigen, wer der wahre Fußball-Checker ist.



Auch der pummelige Kirby wird schon nächstes Jahr das N64 unsicher machen

Nach der Niedlich-Grafik zu urteilen, richtet sich „Mario RPG 2" an eher jüngere Spieler

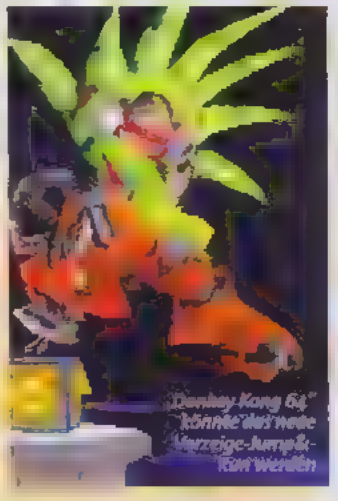
Spaceworld '99

Nintendo zeigt in Tokio Weltneuheiten

Ende August '99 fand endlich die seit einem Jahr überfällige Spaceworld-Messe statt. Hier zeigt nur Nintendo seine neuesten Spiele und Konsolen-Highlights. Neben dem 64-DD-Laufwerk, welches wohl den Japanern verbehalten bleiben wird, zeigte „Big N" ein reichhaltiges Software-Angebot.

Unter den Highlights: das Rollenspie „Super Mario RPG", der Nachfolger des Super-Nintendo-Hits und der einzigen Zusammenarbeit Nintendos mit dem Rollenspiel-Experten Square. Einen Bericht über „The Legend of Zelda: Gaiden" findest Du übrigens auf Seite 14

Die Besucher konnten außerdem einen Blick auf „Mario Party 2" sowie das neue „Donkey Kong 64" werfen. Die neue Konsole mit dem Arbeitstitel „Dolphin" wurde jedoch nicht gezeigt



TICKER

Noch mehr Speed für

Hersteller wollen die

Aktion sicheres Zimmer

Infrarot-Lichtschranke zur Eintrittskontrolle

Damit weder Eltern noch Einbrecher ohne Vorwarnung in Deinem Zimmer stehen, gibt es von Meccano den „Infrarot Alarm". Er besteht aus einem Alarmmodul (Sender) und einem Spiegel und wird mit Batterien betrieben. Beide Teile werden jeweils auf einer Seite der Tür auf dem Boden aufgestellt und aufeinander ausgerichtet. Wird der Infrarot-Strahl unterbrochen, löst das per Licht und Ton Alarm aus. Der Bausatz kostet 23 Mark.
Info: Meccano, Tel: (0800) 100 36 10

Wer den unsichtbaren Infrarot-Strahl durchbricht, löst Alarm aus

Pokémon kommt

Im Oktober beginnt das Sammeln

Die lustigen Kreaturen sind in Japan und den USA bereits echte Verkaufsrenner. Mit einem Werbe-Etat von acht Millionen Mark möchte Nintendo „Pokémon" auch hierzulande zum Erfolg führen.

Zwei Game-Boy-Spiele, in denen Du Deine Monster trainieren und vertauschen kannst, soll es im Oktober zeitgleich mit einer täglichen Zeichentrick-Serie auf RTL II erscheinen. Weitere Nintendo-64-Spiele sind bereits in Planung. In der nächsten SCREENFUN gibt es einen ausführlichen Bericht.

Gemeinsam sind sie stark: der Junge Ash und sein bester Freund und Star der „Pokemon" Pikachu

Vier von insgesamt über 150 „Pokémon": Shiggy, Bisasam, Glumanda und Mauzi (v.l.)

Schnäppchen

Fortissimo!

4-Kanal-Soundkarte für unter 100 Mark

Guillemots Einsteiger-Soundkarte „Maxi Gamer Fortissimo" unterstützt Microsofts DirectMusic für digitalen Sound und 3D-Spiele. Sie ist kompatibel zu allen anderen 3D-Standards wie etwa A3D von Aureal und EA von Creative Labs.

Die Karte hat 2 MB RAM, einen digitalen Ausgang und einen 64-stimmigen Wavetable. Im Lieferumfang 600 lizenzfreie Musik- und Sound-Loops sowie die Software Acid DJ. Fortissimo bietet für 99 Mark viel Soundgenuß.
Info: www.guillemot.com

Die Fortissimo: eine 4-Kanalkarte für 3D-Sound zum Mini-Preis

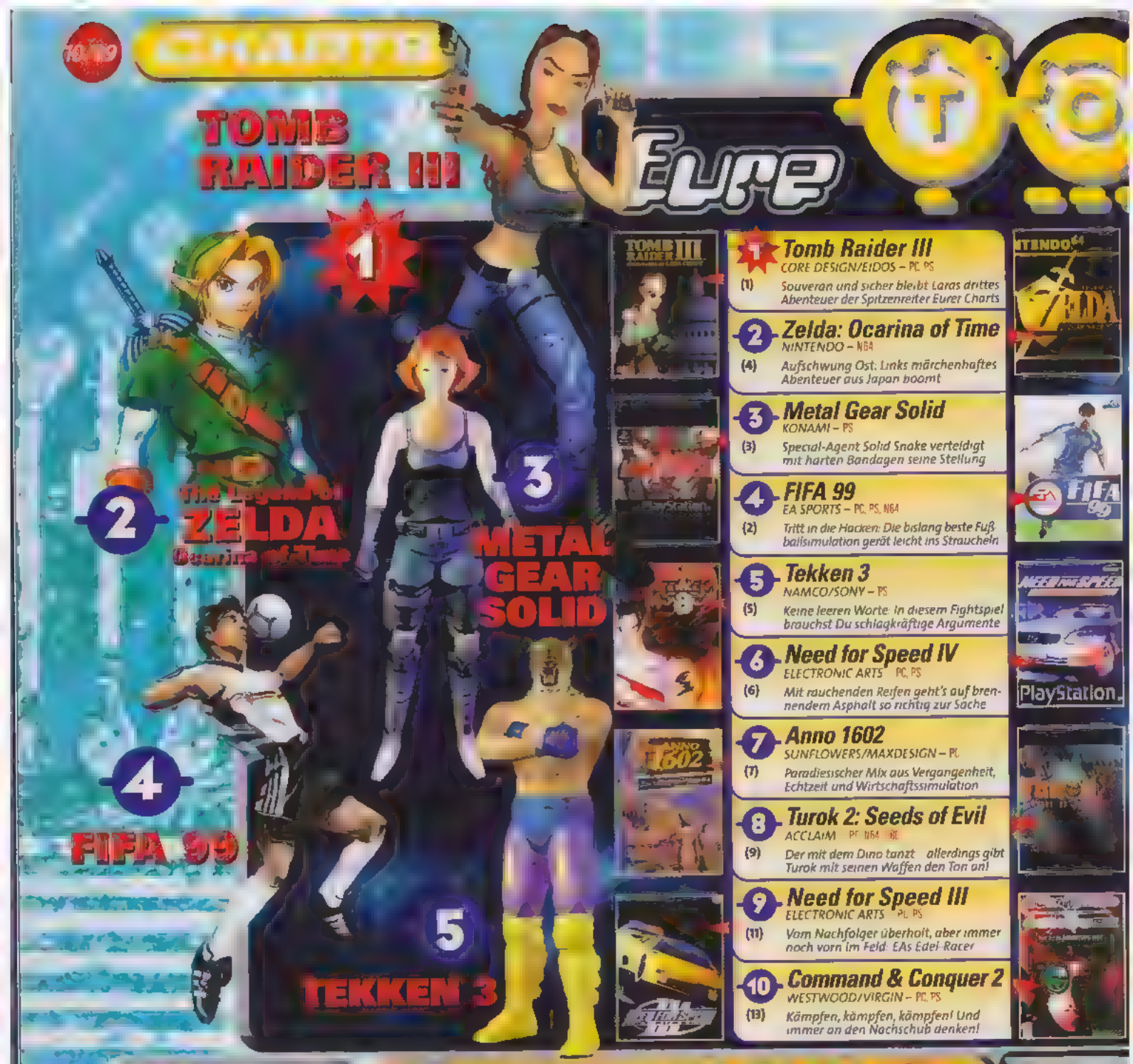
Aktuelle Mission-CDs im Überblick

„C&C 2" schon dreimal durchgespielt? „Die Siedler III" zu leicht? Kein Problem. Hier findest Du aktuelle Add Ons und Mission CDs zu vielen erstklassigen PC-Spielen.

Titel	Genre	Hersteller	Preis
Age of Empires Expansion: Der Aufstieg Roms	Strategie	Microsoft	ca. 50 DM
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Strategie	Sunflowers	ca. 40 DM
Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste	Rollenspiel	Interplay	ca. 40 DM
Command & Conquer 2 - Vergeltungsschlag	Strategie	EA	ca. 30 DM
Diablo: Hellfire	Rollenspiel	Sierra	ca. 30 DM
Die By The Sword: Schwert des Schicksals	Adventure	Interplay	ca. 50 DM
Die Siedler III Mission CD	Strategie	Blue Byte	ca. 30 DM
Dungeon Keeper The Deeper Dungeons	Strategie	EA	ca. 30 DM
Grand Theft Auto: London 1969	Action	BMG	ca. 30 DM
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	3D-Shooter	LucasArts	ca. 30 DM
N.I.C.E. 2 Tune Up	Rennspiel	Synetic	ca. 30 DM
Populous 3 – Unentdeckte Welten	Strategie	EA	ca. 30 DM
Railroad Tycoon: Das zweite Jahrhundert	Strategie	Take 2	ca. 40 DM
StarCraft Expansion: Brood War	Strategie	Sierra	ca. 40 DM
Unreal: Return to Na Pali	3D-Shooter	GT	ca. 40 DM

Charts

Eure



1 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) Souveran und sicher bleibt Laras drittes Abenteuer der Spitzenreiter Eurer Charts

2 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(4) Aufschwung Ost: Links märchenhaftes Abenteuer aus Japan boomt

3 Metal Gear Solid
KONAMI – PS
(3) Special-Agent Solid Snake verteidigt mit harten Bandagen seine Stellung

4 FIFA 99
EA SPORTS – PC, PS, N64
(2) Tritt in die Hacken: Die bislang beste Fußballsimulation gerät leicht ins Straucheln

5 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(5) Keine leeren Worte: In diesem Fightspiel brauchst Du schlagkräftige Argumente

6 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(6) Mit rauchenden Reifen geht's auf brennendem Asphalt so richtig zur Sache

7 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(7) Paradiesischer Mix aus Vergangenheit, Echtzeit und Wirtschaftssimulation

8 Turok 2: Seeds of Evil
ACCLAIM – PC, N64
(9) Der mit dem Dino tanzt – allerdings gibt Turok mit seinen Waffen den Ton an!

9 Need for Speed III
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(11) Vom Nachfolger überholt, aber immer noch vorn im Feld: EAs Edel-Racer

10 Command & Conquer 2
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(13) Kämpfen, kämpfen, kämpfen! Und immer an den Nachschub denken!

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Tomb Raider IV (PC, PS)
2. Resident Evil 3 (PS)
3. Final Fantasy VIII (PC, PS)
4. Zelda: Gaiden (N64)
5. Indiana Jones 5 (PC, PS)

System T O P 5

PC

1. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 65 DM
2. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 85 DM
3. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 75 DM
4. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS – Rennspiel – ca. 80 DM
5. **Half-Life (dt. Version)** – SIERRA CENDANT – 3D-Shooter – ca. 80 DM

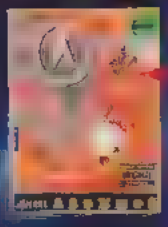
PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Action-Adventure – ca. 90 DM
2. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 85 DM
3. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN EIDOS – Action-Adventure – ca. 90 DM
4. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 85 DM
5. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS – Rennspiel – ca. 85 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Adventure – ca. 95 DM
2. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 95 DM
3. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 90 DM
4. **Star Wars: Racer** – LUCASARTS – Rennspiel – ca. 100 DM
5. **Mario Party** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 90 DM

TOP 20



11 Half-Life (dt. Version)
SIERRA/CENDANT – PC
(19) Ob Aliens oder das Militär, in diesem 3D-Shooter haben es alle auf Dich abgesehen

12 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(12) Gelingt den Wuslern nächsten Monat mit den Amazonen eine Top-to-Plazierung?

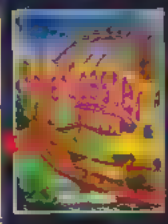
13 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS – PC PS
(10) Trotz einer „Director's Cut"-Neuauflage verliert Laras zweite Expedition an Boden

14 Driver
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PS
NEU! Undercover in der Mafia riskierst Du bei harten Autojagden Kopf und Kotflügel

15 Gran Turismo
SONY – PS
(8) Ein Oldtimer in den Charts: die bleifreie Mischung aus Tuning und Spaß am Fahren

16 Silent Hill
KONAMI – PS
NEU! Zarte Gemüter sollten sich von diesem

17 Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PC PS
(14) Cloud und Konsorten schlagen sich wacker. Doch im Oktober gibt's Wachablösung



18 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(20) Erlebe den virtuellen Kirmes-Trubel mit riesigen Attraktionen und Achterbahnen

19 Commandos (dt. Version)
EIDOS – PC
(17) Sabotiere mit einer Truppe von Elite-Söldnern gegnerische Militäreinrichtungen

20 SimCity 3000
MAXIS DESIGN/ELECTRONIC ARTS – PC
(16) Weiterhin erfreuen sich viele Hobby-Baumeister am Errichten neuer Städte

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

Smudo

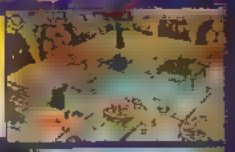
Der Sänger der „Fanta 4" und Spiele-Freak hat seine Liebe zum Motorsport entdeckt. Erst legte sich der Motorrad-Fan eine Triumph Thunderbird zu, dann absolvierte der Hobby-Rennfahrer den Formel Renault Kurs! Viel Zeit zum Proben für die neue Tour (Start am 24.9.1999 Infos unter: *www.fourmusic.com*) blieb ihm dabei vermutlich nicht

1 Grand Prix Legends (PC)
Jeden Tag auf einem anderen Kurs dieser Welt. So läßt sich's in der Verbannung leben

2 Jagged Alliance 2 (PC)
wohl der einzige Ort, an dem man alle Charaktere in Ruhe durchspielen kann

3 System Shock 2 (PC)
Dank wunderschöner SHODAN-Paranoia fühlt man sich auf der Insel nie allein

Die höchsten Neueinsteiger



1 Dungeon Keeper 2
BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
Im Dungeon ist die Hölle los! Als fieser Kellerwächter beschützt Du Deine Gruft vor den Helden des Guten

2 V-Rally Championship Edition 2
INFOGRAMES
Dank konsequenter Verbesserungen erobert die Neuauflage die Krone der Rallye-Simulationen zurück

3 Outcast
INFOGRAMES
Kämpfe Dich mit Cutter Slade durch dieses gewaltige Action-Adventure, das neue grafische Maßstäbe setzt!

4 Star Wars – Ep. I: Die dunkle Bedrohung
LUCASARTS – PC
Das leider eher durchschnittliche Spiel zum Film erobert trotzdem die Herzen der „Star Wars"-Fans

5 Descent 3
INTERPLAY – PC
Nichts für empfindliche Mägen – auch im dritten Teil der Raumschiffballerei geht's drunter und drüber

Fotos: BRAVO-Archiv (1)

GAME BOY

1. **Zelda IV: Link's Awakening DX** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM
3. **F-1 World Grand Prix** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 65 DM
4. **Tetris** – NINTENDO – Knobelspiel – ca. 45 DM
5. **Warioland 2** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 65 DM

SNES

1. **Secret of Mana** – NINTENDO – Rollenspiel – ca. 100 DM
2. **Harvest Moon** – NINTENDO – Simulation – ca. 100 DM
3. **Super Streetfighter 2** – CAPCOM/NINTENDO – Fighting – ca. 75 DM
4. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure – ca. 90 DM
5. **Lufia** – NINTENDO – Rollenspiel – ca. 90 DM

AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für ein Spiel nach Wahl pro Monat.

Mehr auf Seite 130

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC MS DOS und Windows-Rechner
PS Sony Playstation
N64 Nintendo 64
SNES Super Nintendo
GB Game Boy
GBC Game Boy Color
DC Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig ranklönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.

Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Jedi Knight", „Turok 2", „Unreal" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „Anno 1602" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert sind „Mario Kart 64", „Formel 1 '98", „F-Zero X", „WipEout 64" und die Serie „Need for Speed".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „Fallout" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Gute Vertreter sind „Banjo – Kazooie" sowie die Hit-Serien „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: „Command & Conquer", „Age of Empires", „Commandos" (dt. Version).

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

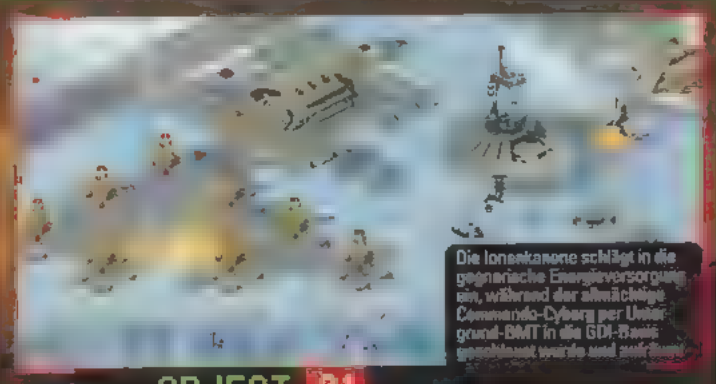
CHECK

COMMAND & CONQUER

TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN

FINAL MISSION

Die „C&C"-Macher Westwood bezeichnen ihr Echtzeit-Strategical „Tiberian Sun" als „das beste ‚C&C', das wir je gemacht haben". Ob sie recht haben? SCREENFUN testet das am meisten erwartete Spiel des Jahres.



Die Ionenkanone schlägt in die gegnerische Energieversorgung ein, während der schwächere Commando-Cyborg per Underground-BMT in die GDI-Basis gebeamt wurde und zuschlägt

So sieht die Karte der letzten NOD-Mission aus. Hier muß Du drei Raketenabschußrampen in Stellung bringen, um die GDI-Raumstation zu zerschießen

Um es gleich vorwegzunehmen Westwood hat recht. „Operation Tiberian Sun" ist das beste „Command & Conquer", das es je gab

Wie bereits im Vorabtest in der SCREENFUN 9/99 beschrieben, schießt Du Dich wieder als NOD oder GDI-General durch rund 15 Missionen pro Seite, bis der Abspann winkt. Da Du Dich oft für eine von zwei Missionen entscheiden mußt, kommst Du beim linearen Durchspielen nicht in den Genuß aller integrierten Missionen

Die Aufträge gleichen denen klassischer „C&C"-Spiele: Entweder baust Du in Ruhe eine Basis auf, um später mit starker Armee den gegnerischen Stützpunkt einzustampfen. Oder Du begibst Dich mit ein paar Einzelkämpfern ins Feindgebiet, um Technologien zu klauen oder Gefangene zu befreien.

Die Abwechslung in den Missionen ist dabei allerdings sehr groß, denn ständig sind andere Taktiken gefragt. Dies wird schon dadurch garantiert, daß Dir in jedem Level ein paar neue Einheiten oder Gebäude zur Verfügung stehen, die natürlich alle gleich ausprobiert werden wollen. Auch die sehr unterschiedlichen Einheiten haben ein gewichtiges Wort bei der Langzeitmotivation mitzureden Ob die Untergrund-Fahrzeuge von NOD oder die coolen Gleitjäger und Orca-Bomber der GDI-Truppen, jede Einheit kann etwas ganz Besonderes. Das schafft viel Spielraum für die eigene Kreativität und ermöglicht teilweise sogar die eine oder andere Kriegslist.

Perfekt ist „Command & Conquer 3" jedoch nicht. Dazu ist die Grafik zu unspektakulär und das Spiel zu herkömmlich. Zudem gibt es einige ärgerliche Design-Macken: So ist das Wegpunktsystem gewöhnungsbedürftig und selten sinnvoll, der Schwierigkeitsgrad nicht immer ausgewogen und das „dynamische" Schlachtfeld eigentlich ein Witz. Das stört zwar den gewissenhaften „C&C"-Fan nicht im geringsten, erzeugt aber doch einen etwas faden Beigeschmack

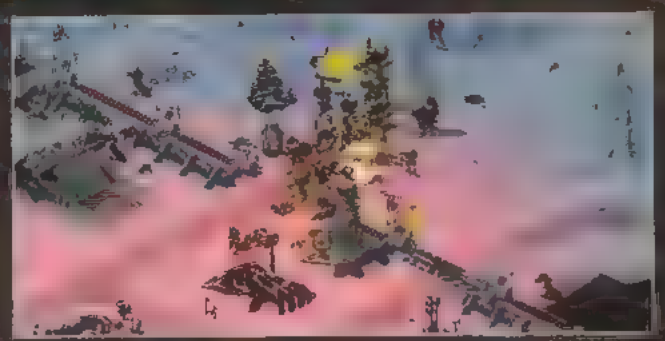
„Tiberian Sun" ist das Highlight der Serie. Gleichwohl erscheint es nicht so kompakt und liebevoll geschmiedet wie Blizzards „Starcraft". Das strahlt nach wie vor vom Echtzeit-Strategie-Thron auf Westwoods „C&C 3" hinab.

INFO

Die Stammhalter

„C&C" gibt es mittlerweile in fast allen Varianten und für sehr viele Systeme:
PC: „Command & Conquer",
„C&C Missions CD: Der Ausnahmezustand",
„C&C Gold" (Win 95),
„C&C 2: Alarmstufe Rot",
„C&C 2 Mission CD: Gegenangriff",
„C&C 2 Mission CD: Vergeltungsschlag",
„C&C 3: Operation Tiberian Sun"
Playstation: „Command & Conquer",
„C&C 2: Alarmstufe Rot",
„C&C 2: Gegenschlag"
Nintendo 64: „Command & Conquer"
Saturn: „Command & Conquer"

1995 begann der Siegeszug von „Command & Conquer"



Die etwas überdimensionierte Vorhut der GDI-Kampfgruppe räumt mit Panzern und Raketenwerfern schon mal am Eingang der NOD-Basis auf

Der Ghoststalker hat sein Werk getan, und eine tödliche Bombe geht am NOD-Lesertreff hoch

C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 90 DM | Westwood/EA | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Empf.: Pen... mit 350, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik | Sound | Bauerspaß

Sehr schöne Musik, erstklassig Sound, jede Menge Extras, tolle Videos

Etwas langwierige Optik, keine wirklich neuen Einheiten

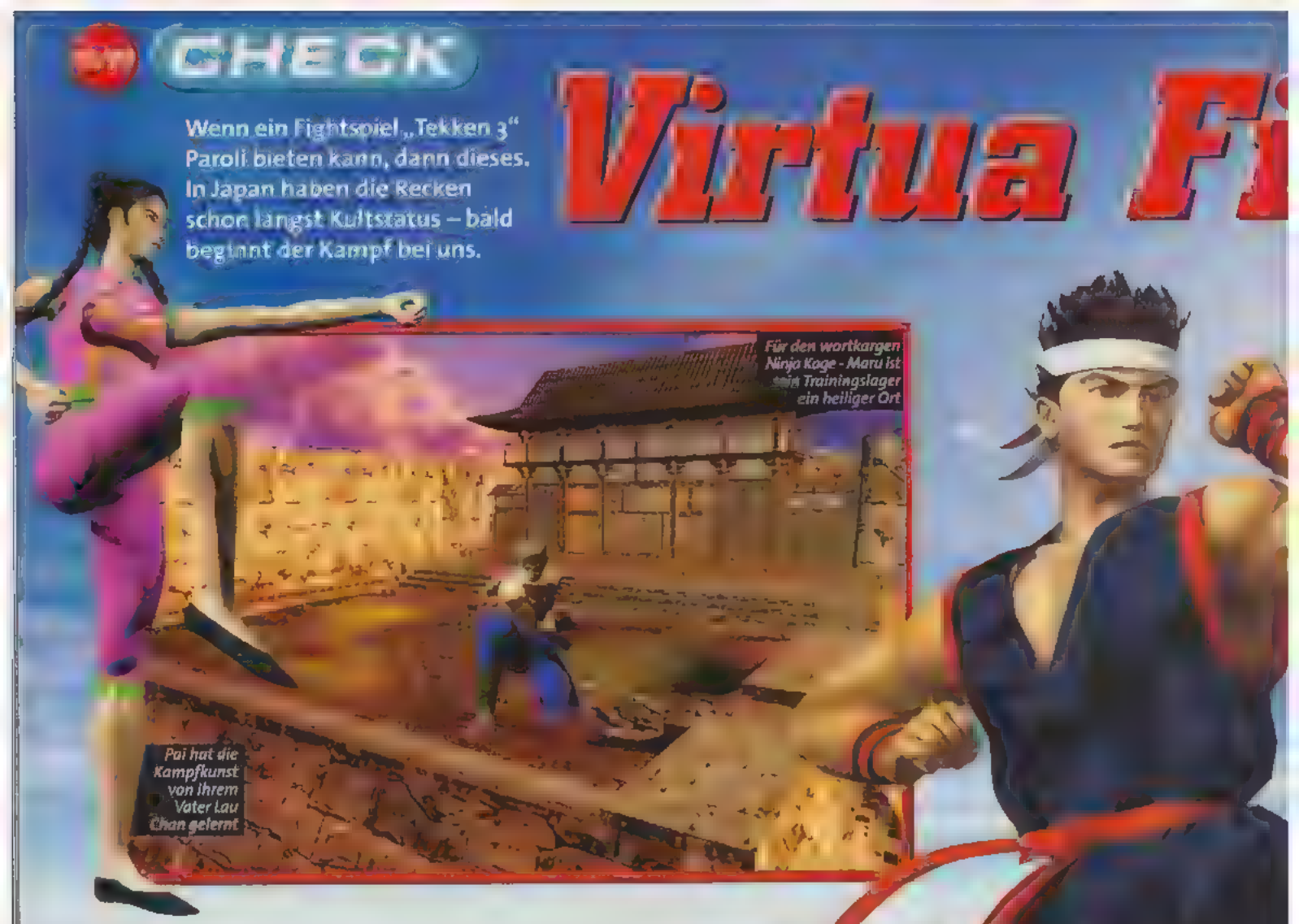
Westwood hat Wort gehalten: „Tiberian Sun" ist das beste „C&C", das es bis heute gibt!

1

Text: Knut Gollert

Virtua Fi

Wenn ein Fightspiel „Tekken 3" Paroli bieten kann, dann dieses. In Japan haben die Recken schon längst Kultstatus – bald beginnt der Kampf bei uns.



Für den wortkargen Ninja Kage - Maru ist sein Trainingslager ein heiliger Ort

Pai hat die Kampfkunst von ihrem Vater Lau Chan gelernt

Der „Virtua Fighter 3tb"-Automat gehört zu den großen Hits in den Spielhallen. Und das nicht ohne Grund. **Derart phantastische Grafiken, lebensechte Animationen und ausgefeilte Kampftechniken bekommt man sonst nirgends geboten.** Ab 14. Oktober kann das Martial-Arts-Spektakel endlich auch bei Dir zu Hause steigen, denn die Dreamcast-Umsetzung steht dem populären Original kaum nach.

Du hast die Wahl zwischen zwölf Kämpfern, die alle einen eigenen Stil beherrschen. Die Anzahl an ausführbaren Aktionen ist riesig. Sie vollständig zu meistern, setzt jedoch eine längere Eingewöhnungsphase voraus. Alles hängt davon ab, die vier Grundaktionen Schlagen, Treten, Blocken und Ausweichen sowie die Bewegungen des Analogsticks richtig miteinander zu kombinieren. Dann führt Dein Fighter gefährliche Griffe, spektakuläre Sprungattacken, Würfe und tänzelnde Ausweichbewegungen aus, wie sie selbst Jackie Chan nicht besser draufhat.

Das Geschehen entwickelt die Qualität eines Action-Films aus Hongkong, und das liegt maßgeblich an der erstklassigen Grafik. Die 3D-Kämpfarenen wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Sie befinden sich unter anderem auf der Chinesischen Mauer, auf einem Baugerüst und auf einem im Wasser treibenden Floß. Eventuelle Treppenstufen und andere Boden-Unebenheiten müssen während der Auseinandersetzung berücksichtigt und zum eigenen Vorteil genutzt werden.

„Virtua Fighter 3tb" bietet alles, was ein gutes Fightspiel braucht – und in einigen Punkten sogar noch mehr. Selbst an einen echten Versus-Modus wurde diesmal gedacht; in diesem Modus kannst Du nach jedem Kampf einen neuen Charakter wählen. In der japanischen Version von „Virtua Fighter 3tb" fehlte er zum Unverständnis der meisten Fans noch.

Wer sich also auf das komplexe Spielprinzip einläßt und bereit ist, einige Stunden hartes Training zu investieren, wird hier königlich belohnt. Schöner, realistischer und spannender kann man derzeit nirgends seine Kräfte messen, ohne es mit blauen Flecken bezahlen zu müssen.

DC D

Virtua Fighter 3tb

Fightsp e ha Fortgesc tte e und P ohs

ca 100 DM Sena 1 z Spie e

• ... ...tzt Vi ua Me ory Arcade Stick

Grafik Sound Dauerspaß

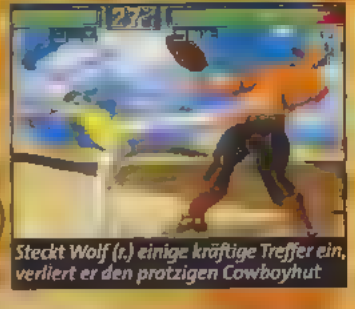
Seh komplexe Spie ereien durch e ...
...ge Ak ionsmöglichkeiten ... gute Grafik

Ansp chsvolles Ste ...

...Wenn es schnelle Kämpfe

Knallharte Konkurrenz für „Tekken 3" – sowohl grafisch als auch spielerisch einfach top!

1



Steckt Wolf (r.) einige kräftige Treffer ein, verliert er den protzigen Cowboyhut

INFO

Am Anfang war das Polygon

Lang, lang ist's her: Im ersten „Virtua Fighter" schlugen sich noch gesichtslose Gegner die kantigen Köpfe ein

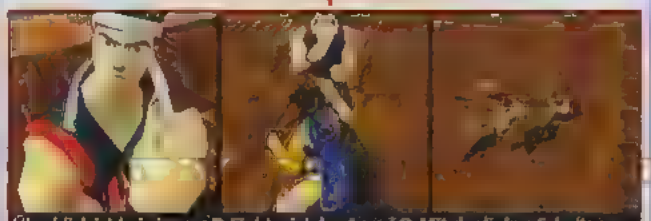
Der „Virtua Fighter"-Automat war 1993 das erste Fightspiel mit dreidimensionaler Grafik. Somit ist er der Urvater eines ganzen Genres. Damals sahen die Kämpfer noch sehr kantig aus und bestanden eigentlich nur aus einfarbigen Flächen.

Erst der zweite Teil (1995) konnte grafisch mit der mittlerweile konkurrierenden „Tekken"-Serie von Namco mithalten.

ghter 3tb

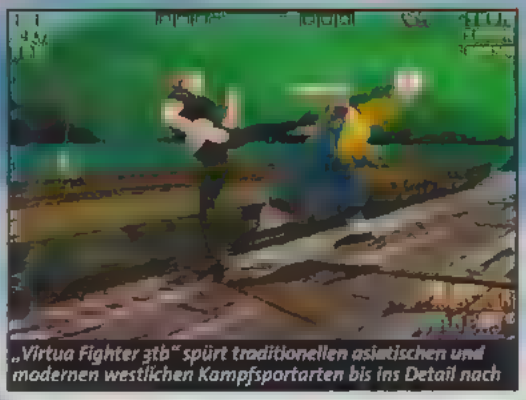
...apanische ...mpfer Akira ... ist der ...aupt-Charak... er des Spiels

Die Perspektiven

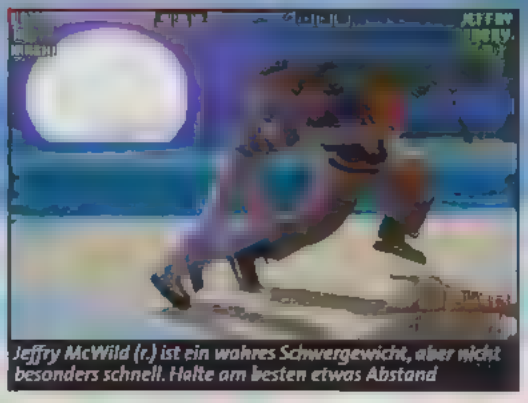


Überblick ist bei einem 3D-Fightspiel das A und O. Mit der linken Schultertaste des Pads kannst Du eine Ego- (l.) und eine Vogelperspektive (r.) anwählen

... gehört zu den skrupellosesten Fightern



„Virtua Fighter 3tb" spürt traditionellen asiatischen und modernen westlichen Kampfsportarten bis ins Detail nach



Jeffry McWild (r.) ist ein wahres Schwergewicht, aber nicht besonders schnell. Halte am besten etwas Abstand

Der Kampfstil des Japaners Akira (l.) zeichnet sich gleichermaßen durch Eleganz und Durchschlagskraft aus

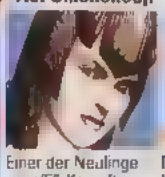
Die Kämpfer

Zwölf Charaktere und ein mysteriöser Endgegner, die unterschiedlicher nicht sein könnten, bestimmen das Spiel – hier eine kurze Übersicht

Akira Yuki

Meister des Hakkyoku-ken, ein Voll-Prof...

Aoi Umenokouji



Einer der Neulinge im „VF"-Kampfteam

Wolf Hawkfield

Der Ex-Holzfäller ist ein kanadischer Catcher

Jacky Bryant

Jacky war früher Profi-Rennfahrer

Sarah Bryant

Wie ihr Bruder Marsten in Jet Kon-Do

Jeffry McWild

Der australische Fischer ist bärenstark

Kage-Maru

Der geschickte Ninja kennt viele Tricks

Lau Chan

Meister aus den chinesischen Bergen

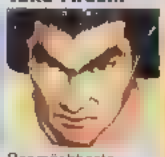
Lion Rafale

Rascher Franzose und flinker Kämpfer

Pai Chan

Filmstar und verhaßte Tochter von Lau (s. o.)

Taka-Arashi

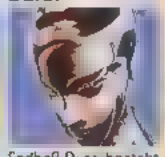


Der mächtigste Sumo-Ringer Japans

Shun-Di

Ein ewig betrunkener Greis aus China

Dural



Endboß Dural besteht aus flüssig Meta...

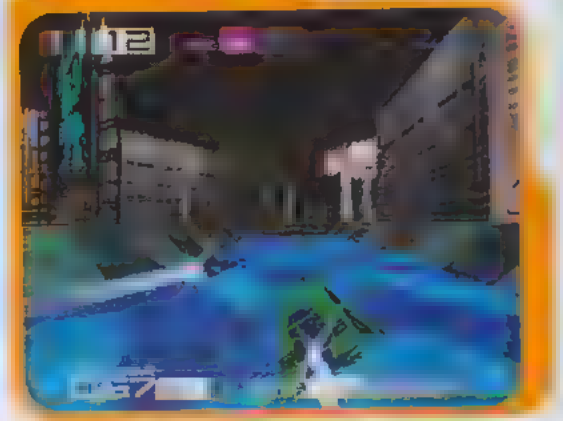
Text: Marco Hänisch Fotos: neXt Level

Geschmeidig Sarah beim Stretching

Atmosphärische Filmsequenzen stimmen Dich auf die Action ein

wipEout

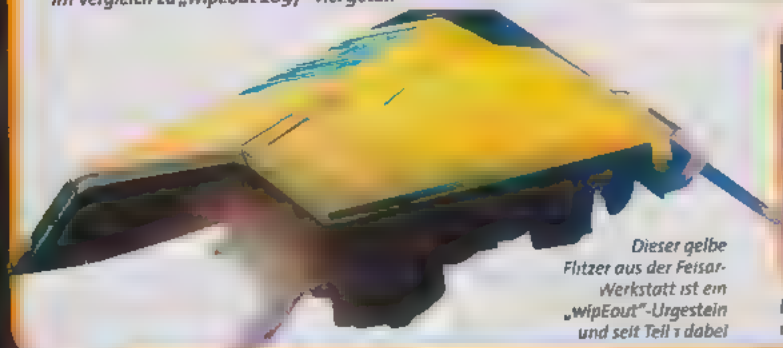
Das Future-Rennspiel „wipEout“ gehört zur Playstation wie der Sturzhelm zum Pilotenkopf. Der dritte Teil des Genre-Meilensteins ist nun durchgestartet und rast mit Schallgeschwindigkeit und Lenkraketen über spektakuläre Pisten.



Neben der Ziellinie führt eine Abzweigung in diesen eingefärbten Bereich, in dem Du wieder neue Energie bekommst

Wie diese Steilkurve zeigt, hat sich in punkto Streckendesign im Vergleich zu „wipEout 2097“ viel getan

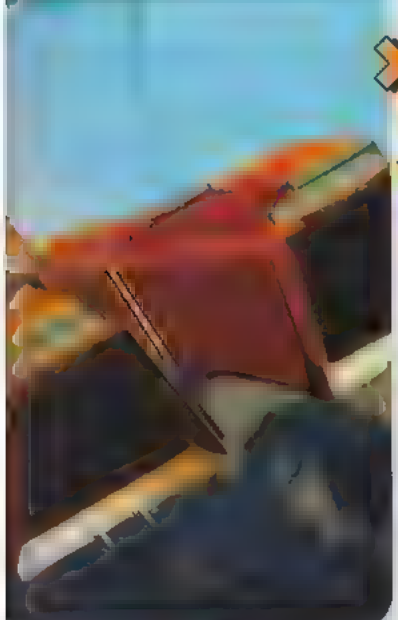
„Three two one Go!“ Das maskottchenähnliche Girl auf der Anzeigetafel eröffnet das Rennen mit japano-Pieps Stimme



Dieser gelbe Flitzer aus der Feisar-Werkstatt ist ein „wipEout“-Urgestein und seit Teil 1 dabei

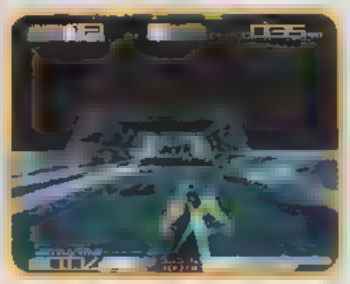
Die neue Cockpitperspektive raubt durch die Kanzel ein Stück Sichtfeld

Mit der Hyperbeschleunigung setzt man sich vom Feld ab, büßt aber Energie ein



...t's recht: Vor der großen Sprung-...ze bekommst Du eine Extrawaffe

Der Zweispieler-Modus von „wip3out" ist nicht nur eine programmiertechnische Glanzleistung, sondern erhöht auch den Dauerspaß des Spiels ungemein



Farbfelder in Sicht: Kurz vorm Eintauchen in den Tunnel gibt's noch Extras

Das typische „wipEout"-Design kommt wieder einmal von Designer's Republic

Während Du mit einem halsbrecherischen Manöver die Steilkurve durchfliegst, visierst Du einen Gegner an. Ein Druck auf den Schußknopf, und zwei Raketen nehmen Kurs auf den Vordermann – und der nächste ist auch gleich dran!

Fair Play und Rücksichtnahme beim Überholen sind Fremdwörter für jeden „wipEout"-Piloten. Statt einer Ideallinie zu folgen, peilst Du im Antigravitations-Gleiter Speed- und Extra-Felder an, die überall auf den Strecken verteilt sind. Die Waffen richtig eingesetzt, kommt es auf den futuristischen Pisten zu atemberaubenden Szenen.

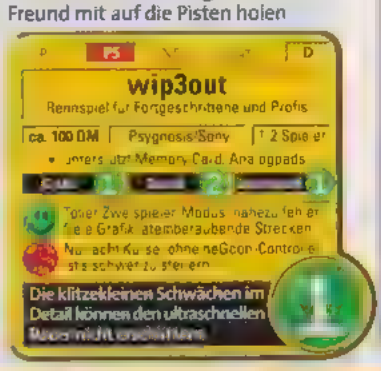
Mit „wip3out" kommen Playstation-Besitzer erstmals in den Genuß der Spielmodi, durch die sich bereits die N64-Variante ausgezeichnet hat. Neben neuen Waffen, Teams und Raumgleitern sticht vor allem die überarbeitete Grafik ins Auge. **In ruckelfreier, hochauflösender Grafik braust Du über acht Strecken, die mit vielen kleinen Grafikspielereien versehen sind.**

Wie bereits aus den Vorgängern bekannt, lassen sich die Wettrennen in verschiedenen Klassen bestreiten. So mußt Du Dich nicht nur auf die Kurse, sondern auch auf unterschiedliche Geschwindigkeiten einstellen – das ist keine leichte Aufgabe.

Während Du anfangs noch ohne anzuecken der Ziellinie entgegenfliegst, ist dies später nur unter Einsatz der seitlichen Luftbremsen möglich. Um auf den Geraden mehr aus den Gleitern herauszukitzeln, haben sich die Entwickler die Hyperbeschleunigung einfallen lassen. Allerdings zehrt der Einsatz dieser Triebwerke an der Schild-Energie.

DJ Sasha hat einen guten, technolastigen Soundtrack zusammengestellt. Auch Bands wie Propellerheads, Orbital und The Chemical Brothers sind darauf vertreten. Die Sound-Effekte sind im Vergleich zum Vorgänger jedoch weniger atmosphärisch.

Ein wenig hinkt das Spiel hinter seinen Möglichkeiten zurück, denn nur acht Kurse sind nicht State-of-the-Art. Auch die Einbußen an Feeling durch den dezenteren Sound hätten nicht sein müssen. Dennoch treibt Dir dieser Racer jede Menge Adrenalin in die Blutbahn, und dank des Zweispieler-Modus kannst Du sogar noch einen Freund mit auf die Pisten holen.



INFO

Die Vorgänger

Im Herbst 1995 erschien zusammen mit der Playstation das erste „wipEout", das auf Anhieb auf den vorderen Chart-Rängen landete. Zwei Jahre später ging „wipEout 2097" an den Start, konnte jedoch trotz vieler Verbesserungen nicht ganz an den einstigen Erfolg anknüpfen. Saturn-Umsetzungen folgten bald.

Seit Anfang '99 befinden sich auch N64-Spieler im Geschwindigkeitsrausch, was vor allem der hervorragenden Unterstützung des Analogsticks zu verdanken ist.

Das hervorragende „wipEout 2097" gibt's inzwischen für nur 50 Mark

In „wipEout 64" können bis zu vier Spieler gleichzeitig mitspielen

Die bonbonmäßigen Pastellfarben sind neu im eher dusteren Renn-Universum

INFO

Die Spielmodi

- **Einzelnes Rennen** (auch zu zweit): Wähle einen Gleiter, Kurs und Liga – und ab geht die Post.
- **Zeitrennen**: Ohne Gegner teilst Du in diesem Spielmodus an Deinen Bestzeiten. Ein Ghost-Gleiter fliegt mit.
- **Wettkampf**: In den drei Disziplinen „Rennen", „Zeit" und „Waffen" sind Gleiter, Kurs und Liga stets vorgegeben.

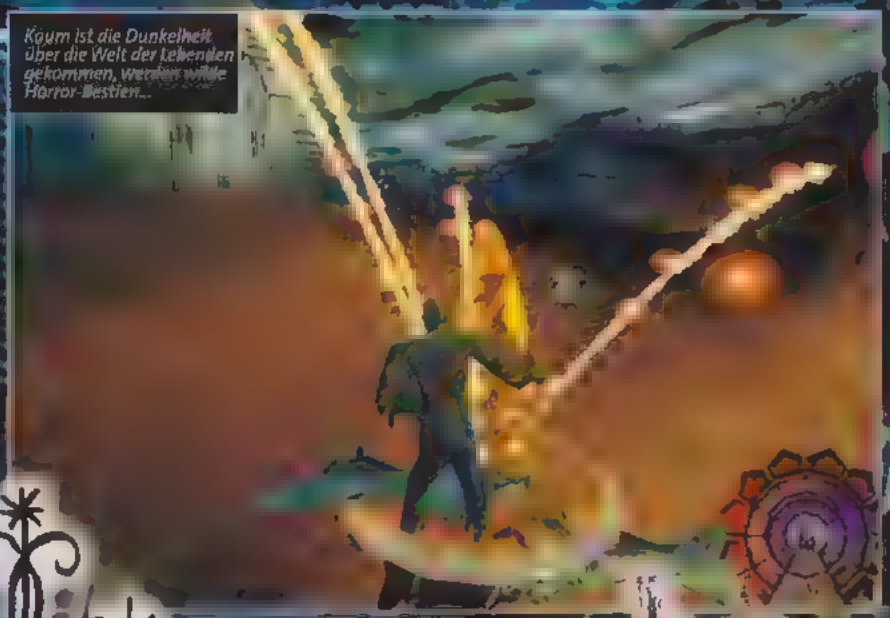
Im **Rennwettkampf** mußt Du eine bestimmte Plazierung erreichen, um für die nächste Stufe zugelassen zu werden.

Im **Zeitwettkampf** darfst Du ein vorgegebenes Zeitlimit nicht überschreiten.

Im brachialen **Waffenwettkampf** mußt Du Gegner von der Strecke fegen und rechtzeitig durchs Ziel kommen.

- **Zerstörer** (auch zu zweit): Wer nur die meisten Gegner von der Piste putzt, darf aufs Siegertreppchen klettern.
- **Turnier** (auch zu zweit): Du bretterst über die Kurse, und die Erstplazierten erhalten Punkte. Wer am Ende die meisten auf seinem Konto hat, gewinnt.

Text: Michael Martin



SHADOW MAN

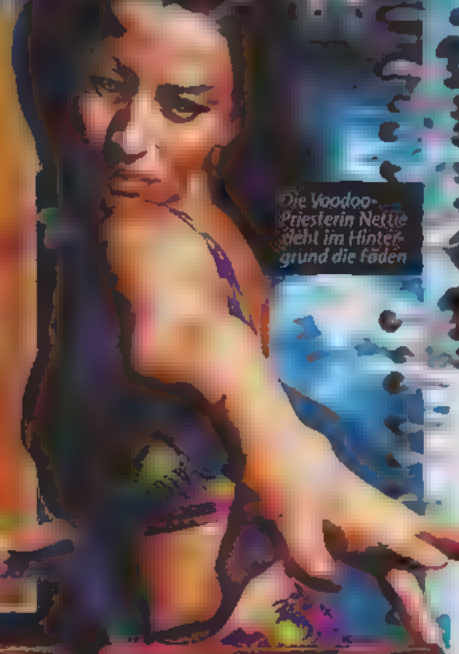
Der unfreiwillige Herr der Schatten Mike LeRoi muß gegen die Inkarnationen des Bösen antreten In einem Action-Adventure der besonders dunklen Sorte

Während die in Eidos organisierte Jung-Archäologin Lara Croft bereits ihrem dritten Comeback entgegenfiebert, versuchen die Mannen von Acclaim, eine neue Ikone des Action-Adventure-Genres zu schaffen. In einem besonders ehrgeizigen Projekt wird der „Shadow Man" gleich auf allen vier heute wichtigen Plattformen als Aufraumer in die Welt der Toten gesandt: PC, Playstation, N64 und dem im Oktober erscheinenden Dreamcast.

Legion, der Meister aller Bösewichte, will sich mit Hilfe von fünf perversen Serienmördern die weit verstreuten dunklen Seelen einverleiben. Danach kann ihn nichts mehr daran hindern, die Welt dem Untergang zu weihen. Damit es nicht soweit kommt, hat die Voodoo-Zauberin Nettie dem Verlierer Mike LeRoi die Schattenmarke in die Brust implantiert. Dadurch wird er zum Wanderer zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Toten. Nur er kann Legion zuvorkommen und die Seelen vor des Bösen Zugriff schützen. **Dafür mußt Du als Schattenmann die finsteren Teile der Welt durchstreifen und alle Aufbewahrungsorte finden.**

In den teilweise sehr groß geratenen Spielabschnitten bewegst Du die von hinten sichtbare Spielfigur laufend, springend und hangelnd frei durch die 3D-Landschaft. Zur Bekämpfung

Wilde Voodoo-Rituale sind notwendig für tiefgreifende Veränderungen der Welt (PC)



Die Voodoo-Priesterin Nettie zieht im Hintergrund die Fäden

INFO

Entwicklung des Charakters

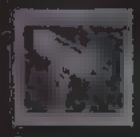
Am Anfang ist der einfache Shadow Man. Mit einer wachsenden Zahl gesammelter Seelen steigt dann der sogenannte **Shadowlevel**, der festlegt, welche Tore Mike öffnen kann und wie stark und weit er mit seiner Schattenkanone ballern kann.

Die zusätzlich dazu eingesammelten **Cadeaux** verhelfen Mike – an einem speziellen Altar geopfert – zu einer höheren Lebensenergie.

Zudem gilt es, im Lauf des Spiels drei **Tattoos** zu ergattern. Mit einem entsprechend verzierten Rücken kann dem Held Feuer nicht mehr gefährlich werden.

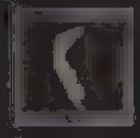
Die Waffen

ShadowGun
Das wichtigste Putzgerät für das Großreinemachen im Totenreich

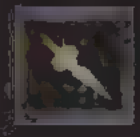


0.9 SMG (Uzi)
Schenkt schnelle Feuerkraft für die Schrecken der Welt der Lebenden

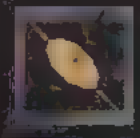
Flambeau
Ein Feuerzeug, mit dem sich netterweise die Ledernischen öffnen lassen



Marteau
Ein flammender Drumstick für die Trommeln des Voodoo



Baton
Auch ohne Feuerkraft eignet er sich prima zum Zustechen im Nahkampf



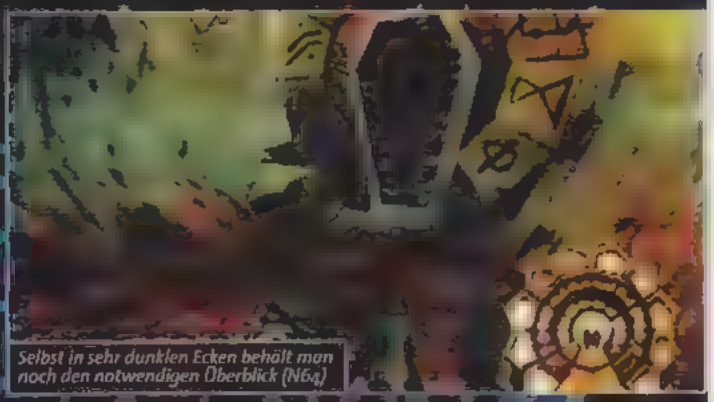
Enseigne
Ein feuriger Schild für den defensiv veranlagten Schattenkämpfer

Der Vorhof des Asyls bietet einen Vorgeschmack auf die Gefahren darin (PC)

Der Schlüssel von Jack ist enorm wichtig und deshalb auch gut bewacht (PC)

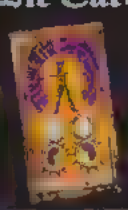
Die gleiche Talszene fürs N64 zum Vergleich in niedriger (Low-Res-)Auflösung...

...und nochmal im speicherintensiven hochauflösenden (Hi-Res-)Modus (N64)



Selbst in sehr dunklen Ecken behält man noch den notwendigen Überblick (N64)

Die Tarot-Karten



Shadow Man
Einen wichtigen Teil seiner Macht zieht auch Mike LeRoi aus den dunklen Seelen, die in den Gov schlummern

Legion
Um seine Vision einer zerstörten Welt zu verwirklichen, ließ Legion das Asyl von Jack the Ripper erbauen

The Eclipse
Der Bringer der Nacht setzt sich aus drei Teilen zusammen, die in der Totenwelt verstreut herumliegen

der ekligen Spießgesellen, die an jeder möglichen Ecke auf Dich lauern, gibt es ein Arsenal an herkömmlichen und verzauberten Waffen – die einzelnen Waffen mußt Du aber im Verlauf des Spiels erst einmal finden! Aufgelockert wird das Geballere durch etliche „Such und druck den Knopf"-Puzzles, die aber nur selten aufgesetzt wirken.

Eine gut durchdachte und sehr atmosphärische Hintergrundgeschichte läßt das Spiel zu einem echten Erlebnis werden. Leider muß man bemängeln, daß Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielfiguren kaum vorhanden sind. Demgegenüber ist die eingängige Steuerung gut und rasch erlernbar. Besonders das schnelle Be- und Entstücken der beiden Hände mit dem gerade benötigten Zubehör ist wirklich gelungen.

Die farbliche Darstellung der trostlosen Gegenden mit matten Farben steht im passenden Gegensatz zum Feuerzauber, der mit den Voodoo-Waffen veranstaltet wird. Ein besonderes Highlight ist die durchgehend erstklassige Sounduntermalung, die zur Schonung der Nerven in den Menus glücklicherweise Pause hat. Vor allem das Kampfgeheul der Gegner wirkt ausgesprochen bedrohlich.

Ein besonderes Lob verdient Acclaim für die N64-Fassung. Damit alle Levels, Samples und Zwischensequenzen aus der PC-Version enthalten sind, spendierten sie ein extra dickes Modul für das Spiel. Wenn auch die Sprache etwas blechern geraten ist, hat sie doch einen großen Anteil daran, daß das „Shadow Man"-Spielgefühl auch auf der Konsole gut rüberkommt.

PC | N64 | D

Shadow Man

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Acclaim | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 16 MB RAM, Win 95 oder 98. Emp.: Pentium II, 32 MB RAM, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Steuerung 2

Super Atmosphäre, coole Story, angemessen wachsender Schwierigkeitsgrad

Abklappern der alten Levels, wenige Adventure-Elemente, ...

PC: Die Rettung der Welt als düsterer Held ist eine klasse Abwechslung zum Genre-Einerlei. **2**

...unterstützt Rumble Pak, Sprache mod...

Grafik 1 | Sound 2 | Steuerung 1

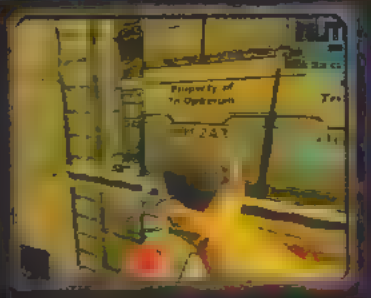
N64: Aufgrund der Einzigartigkeit kommt man hier an der Nachteule nicht vorbei. **1**

Text: Joachim Enderlin

system shock 2

Dein Gedächtnis ist gelöscht. Von Parasiten befallene Killermutanten sind hinter Dir her. Und ein allmächtiges Computersystem überwacht jeden Deiner vorsichtigen Schritte.

Hilfe, ein Problem im Anmarsch: Mit der kleinen Laserspritze hast Du gegen diesen Robo... keine Chance!



Mit Hilfe der PSI-Waffe kannst Du unerreichbare Gegenstände ansaugen

Viele Fundsachen lassen sich nur mit Hilfe von Chemikalien analysieren

Diese Mischung aus Cyborg und Zombie ist so schlecht drauf, wie sie aussieht!

Im dritten Stockwerk mußt Du ein bestimmtes Gift finden, erforschen und durch vier solcher Klimacomputer schütten

Mein Hack war erfolgreich, aber die Zeit wird knapp. Noch 30 Sekunden lang ist die Überwachungsanlage unten. Solange kann ich unbehelligt an Kameras und Geschütztürmen vorbeispazieren. Doch noch habe ich den wichtigen Datenträger nicht gefunden, der irgendwo in dieser Station versteckt ist. Noch 20 Sekunden. Ich höre ein unheimliches Schlurfen und Schnaufen. Schnell die Schrotflinte durchladen. In diesem Moment öffnet sich das Schott vor meiner Nase. Ein Mutant stürmt heraus und schwingt einen Schraubenschlüssel. Zwei Patronen später ist dieses Problem erledigt.

„System Shock 2" ist so aufregend und fesselnd, daß es eigentlich apothekenpflichtig sein müßte. Die anspruchsvolle Mischung aus Sci-Fi-Rollenspiel und 3D-Action wird alle Spieler eine Menge Schweiß kosten.

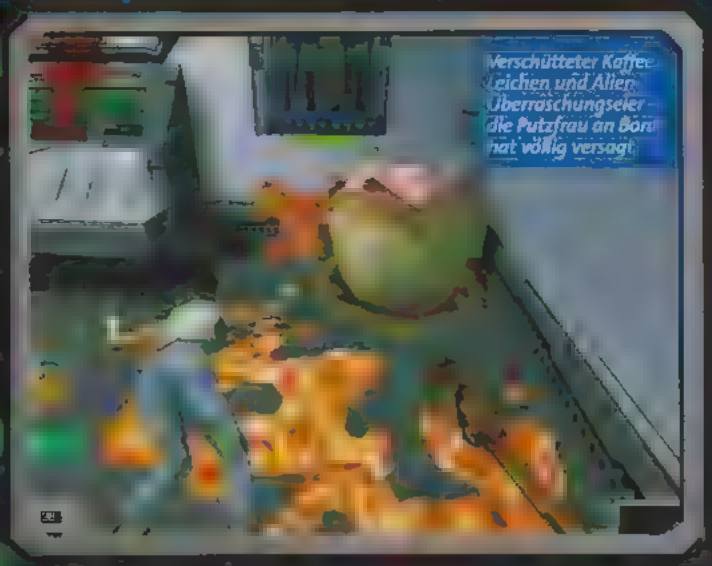
Du erwachst an Bord des Raumschiffs Von Braun, das zusammen mit dem militärischen Begleitboot Rickenbacker zum Nachbarstern Tau Ceti unterwegs war. Doch irgendetwas scheint beim ersten überlichtschnellen Flug der Menschheit im Jahre 2114 schiefgelaufen zu sein. Du kannst Dich an die Ereignisse der zurückliegenden Wochen nicht mehr erinnern. Dafür stellst Du fest, daß man Dir mehrere Cyber-Implantate in den Hinterkopf operiert hat. Die schicken Schädelbrummer erlauben es, Software ins Gehirn downzuloaden. Auf diese Weise steigerst Du Deine Fähigkeiten und erwirbst neue Talente.

Die werden auch bitter nötig sein. Anhand von Funksprüchen und Logbüchern kommst Du dem Schicksal der Expedition langsam auf die Spur. Ein Notsignal lockte einige Crewmitglieder auf einen unbekannten Planeten, wo sie von einem wurmähnlichen Parasiten befallen wurden. Gleichzeitig rastete der Überwachungscomputer des Raumschiffs aus und sieht seitdem jeden Menschen als Feind an.

Das intelligente Betriebssystem verhält sich zickiger als Windows nach einer DirectX Neuinstallation. Überwachungskameras registrieren jeden Schritt, Wachroboter und Geschütztürme trachten Dir nach dem Leben. Außerdem mußt Du Dich vor seelenlosen Mutanten und einigen höchst feindseligen Aliens hüten.

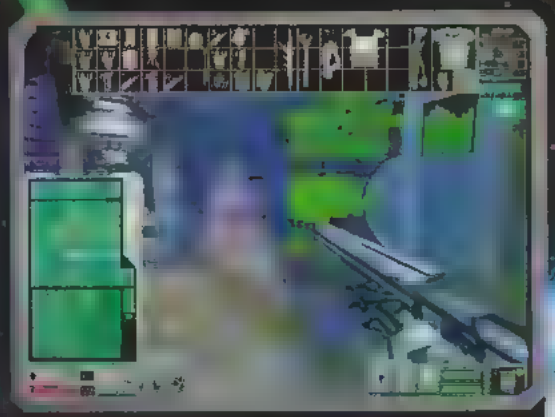
Deine Fähigkeiten

Vergrößert: Von links nach rechts: die Anzeigen für Talente, Waffenkenntnisse und für PSI-Zauberspruche

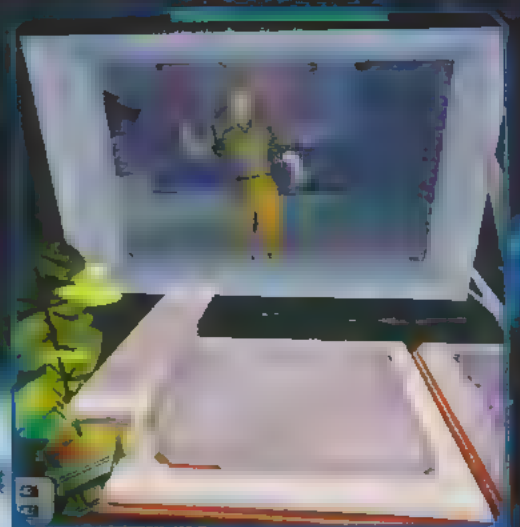


Verschütteter Kaffee, Leichen und Alien-Überraschungseier – die Putzfrau an Bord hat völlig versagt

Der Geist in der Maschine ist die umtriebige Computerintelligenz SHODAN



Beim Lahmlegen eines Computers kommt es auf Deine Talentwerte, die Version der Hack-Software und etwas Glück an



Dramatischer Blick durch ein Fenster: Gibt's vielleicht doch Überlebende an Bord des Raumschiffs Von Braun?

INFO

Genres von der Ostküste

Das Science-Fiction-Rollenspiel System Shock 2" stammt aus den Spieleschmieden von Looking Glass. Die kreative Programmierergruppe von der amerikanischen Ostküste entwickelte schon viele Kultspiele für Firmen wie Origin oder Eidos.

Auch wenn nicht jeder Titel was wurde, genießen die Werke von Looking Glass unter Kennern Kultstatus. Hier eine Auswahl ihrer richtungsweisenden PC-Spiele. Vorsicht, bei allen vier Programmen besteht höchste Suchtgefahr!

Ultima Underworld (1992)
Diese Auftragsarbeit für Origin war das erste Rollenspiel mit einer echten 3D-Spielwelt, in der man sich frei bewegen kann.

System Shock (1994)
Schon vor fünf Jahren erschien der Vorgänger der Rollenspiel-Action-Mischung. Kein Verkaufshit, aber ein Geheimtip!

Terra Nova (1996)
Etwas schwächer. Im High-Tech-Kampfanzug erkundest Du zerklüftete 3D-Welten und kämpfst gegen knackige Feindesscharen!

Thief – Der Meisterdieb (1998)
Der diebische Held lauert gerne im Schatten, um vorbeispazierende Wachen lautlos auszuschalten. Originell und innovativ.

Text: Heinrich Lenhardt

Laß Dich von der 3D-Grafik nicht täuschen: „System Shock 2" ist kein reiner Shooter, sondern verlangt viel Planung und Überlegung. Zu Beginn wählst Du die Akademieausbildung für Deine Spielfigur. So daten sind besonders ausdauernd und geschickt im Waffeneinsatz. Techniker spezialisieren sich auf das Manipulieren von Computersystemen. Die Mitglieder der Geheimorganisation BlackOps schließlich sind Meister von bis zu drei PSI-Fähigkeiten.

Für ein derartig komplexes Spiel ist es sch „System Shock 2" bemerkenswert flott bedienen. Du kannst jederzeit vom Action-Modus (herumlaufen, schießen) in den Adventure-Modus wechseln (Inventar, Übersichtskarte). Die Grafik ist insgesamt ganz gut, aber die etwas detailarmen Spielfiguren gewinnen keine Schönheitspreise.

Absolut herausragend ist dafür der Sound, der wesentlichen Anteil an der packenden Atmosphäre hat. Das nervöse Biepen der Sicherheitskameras, das dumpfe Gurgeln der Killermutanten und das bedrohliche Summen der Bordmaschinen ergeben einen unheimlichen Klangteppich, der herrlich an den Nerven zupft. „System Shock 2" ist eines der spannendsten PC-Spiele des Jahres!

Sein Schwierigkeitsgrad ist aber überhart. Selbst auf der einfachsten Stufe geht es von Anfang an voll zur Sache. Lebensenergie und Munition sind knapp, Waffen gehen leicht kaputt, und mancher wichtige Gegenstand ist extra fies versteckt. Zudem sind die Spielstand-Ladezeiten selbst auf dicken PC mit viel RAM recht lang – der Quickload wird zum Slowload. Wer vor solchen Widrigkeiten aber nicht zurückschreckt, wird mit einem kniffligen und komplexen Genremix belohnt.

Ein Fun-Racer der etwas anderen Art: In Acclaims „Re-Volt" machen total abgedrehte Spielzeugflitzer ihre Umgebung unsicher!

RE-VOLT

Die neue Generation ferngesteuerter Spielzeugautos der Firma Toy-Volt hat sich selbständig gemacht: Sie sind aus den Regalen entflohen und verwandeln nun die unmöglichsten Umgebungen in Rennstrecken. Ob im Spielwarenladen, Supermarkt oder Museum, überall, wo die flinken Racer auftauchen, sorgen sie für Chaos!

In „Re-Volt" steuerst Du eines von insgesamt 28 dieser Autos durch 14 Strecken, die in sieben verschiedenen Szenarios angesiedelt sind. Zu Beginn stehen Dir allerdings nur eine Handvoll Wagen sowie fünf Kurse zur Verfügung. Die restlichen kannst Du durch Gewinnen der unterschiedlichen Pokale in der Meisterschaft freischalten. Der Härtegrad der einzelnen Ligen (Bronze, Silber, Gold und Platin) steigt dabei merklich an. Während eines Wettkampfs kannst Du Dich durch Aufsammeln von Blitz-Symbolen mit Bonus-Waffen ausrüsten. So kannst Du Deine Gegner von der Strecke schießen oder ihnen mittels Turbo davonziehen.

Dabei sorgt besonders das perfekt umgesetzte physikalische Verhalten der Wagen für Freude. Sogar die Antenne bewegt sich passend zur Fahrt. Dank einer einfachen Steuerung lassen sich die Autos auch ohne langes Training hervorragend unter Kontrolle bringen. Nur bei den schnellen und leichten Racern braucht man etwas Übung, da sie vor allem in Kurven oder nach Sprüngen leicht übersteuern.

Vorsicht ist beim Zeitrennen geboten. Denn der Versuch, eine fehler-

Der Sprinter XL macht seinem Namen alle Ehre. Aufgrund seines geringen Gewichts beschleunigt er enorm schnell

INFO

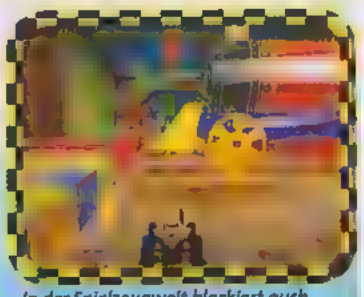
Acclaim Studios London

Die englische Softwarefirma ist unter ihrem vorherigen Namen Iguana bei der Spielergemeinde für herausragende Qualität bekannt. Mit Titeln wie **„Forsaken"**, **„Alien Trilogy"** und den beiden **„Turok"**-Teilen hat sich das Team auf allen Systemen erfolgreich etabliert.

Die Fertigstellung von **„Re-Volt"** dauerte knapp zwei Jahre und beschäftigte eine 40-köpfige Entwickler-Mannschaft.

Die Echse des Iguana-Logos wurde in den neuen Schriftzug übernommen

Nach jeder gewonnenen Saison werden neue Autos und Strecken freigeschaltet



In der Spielzeugwelt blockiert auch schon mal eine Lokomotive den Weg

Vorsicht! Der Fußboden im Museum glänzt nicht nur wie frisch poliert. Er bildet auch einen heimtückisch glatten Untergrund

Die teilweise wunderschön designten Kurse kommen besonders in der im TV Stil gehaltenen Wiederholung zur Geltung

Grenzenlose Detailverliebtheit: Die Modelle der ferngesteuerten Spielzeugautos sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich

In bester „Monster Truck" Manier wird Evil Mouse präsentiert. Die riesigen Reifen sorgen außerdem für eine perfekte Straßenlage

INFO

Potzblitz: Bonus-Waffen

Während eines Rennens (außer im Zeitrennen) kannst Du durch Einsammeln der Blitz-Symbole durchschlagskräftige Bonus-Waffen erhalten. Insgesamt gibt es zehn unterschiedliche Arten von Pickups.

Mit Feuerwerksraketen sprengst Du die Konkurrenz in die Luft

Der Elektro-Impuls schaltet Autos in Deiner Nähe für kurze Zeit aus

Mit Wasserbomben kannst Du die Gegner von der Straße spülen

Die blaue Schlagwelle schleudert alle Wagen vor sich in die Luft

freie Runde zu fahren, weckt hohes Suchtpotential. Selbst frustrierende Erlebnisse können den Spielspaß nur unwesentlich schmälern. Es wirkt sogar eher motivierend, wenn sich Dein Auto kurz vor dem Ziel nach einem Verbremser quer stellt und Du somit eine nahezu perfekte Runde verbockst. **Gerade abwechselnd gegen Freunde ist die Jagd nach der Bestzeit extrem spannend.**

In der Stunt-Arena kannst Du Dich so richtig austoben. Das Ziel ist, durch waghalsige Sprünge über Rampen 20 Sterne einzusammeln. Auch Mehrspieler-Freunde kommen voll auf ihre Kosten. Mit bis zu sieben Gegnern im Netzwerk oder übers Internet macht ein Einzelrennen oder das Gefechtsfangen riesigen Spaß. Und damit die Kurse nicht so schnell langweilig werden, wurde auch an einen benutzerfreundlichen Streckeneditor gedacht.

Der originalgetreue Sound der Spielzeugautos rundet mit passenden Effekten und guter Musik die gelungene Klangkulisse ab. Grafisch wurden die Kurse beeindruckend in Szene gesetzt. Von spiegelnden Marmorböden bis zu wasserspritzenden Sprenkleranlagen im Vorgarten einer typisch amerikanischen Vorstadt sieht alles sehr detailverliebt aus. Auch die Bonus-Waffen wurden effektvoll umgesetzt. Allerdings wirkt das Geschehen auf manchen Strecken etwas steril und leblos.

Mit „Re-Volt", das auch für die Playstation und das Nintendo 64 erscheint, hat Acclaim einen potentiellen Hit am Start. Wer einmal in die Welt der kleinen Spielzeugautos eingetaucht ist, kann sich nur schwer aus ihr losreißen.

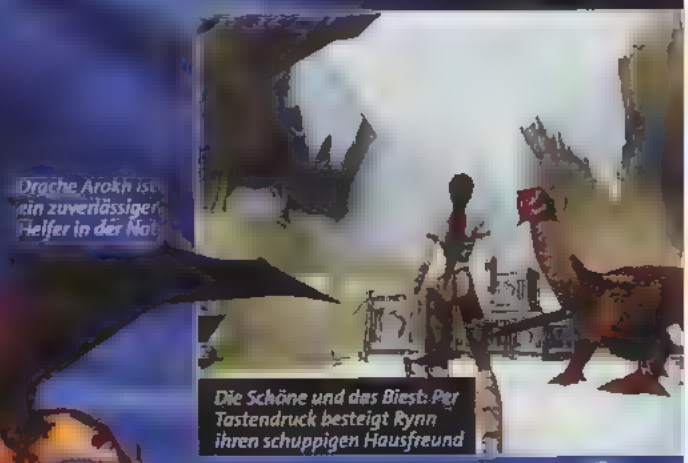
Text: Michael Stapf

Spiel mir das Lied vom Tod: Auch im Wilden Westen geht's hart zur Sache

Der Pfeil am oberen Bildschirmrand ersetzt sinnvoll eine Streckenkarte

Noch bist Du leicht in Führung, aber die Konkurrenz sitzt Dir schon im Nacken

Hab dich zum Fressen gern: Solchen Riesen sollte Rynn sich nur vorsichtig nähern



Drache Arokh ist ein zuverlässiger Helfer in der Not

Die Schöne und das Biest: Per Tastendruck besteigt Rynn ihren schuppigen Hausfreund

Drakan
Order of the Flame

Auf ins Duell! Fantasy-Maid Rynn und ihr furchtloser Drache wollen Spiele-Queen Lara das Fürchten lehren.

Mit wuchtigen Schwingenschlägen schraubt sich Dein Drache in den Himmel. Ein kurzer Ruck am Maus-Zügel, und das Fabeltier dreht einen majestätischen Salto, setzt zum Sinkflug an und stürzt sich feuerspeiend auf die verdutzten Feinde. Sicher wieder am Boden angekommen, steigst Du aus dem Sattel und gibst den fiesen Monstern mit Deinem Schwert den Rest.

Psygnosis schickt mit „Drakan" ein starkes Duo ins Rennen um die Gunst der Fantasy-Gemeinde: Heldin Rynn ist nämlich nicht allein unterwegs, sondern kann bei ihren Abenteuern auf die Unterstützung des ausgewachsenen Drachen Arokh zählen. Den schuppigen Kumpel lernt sie gleich zu Beginn des Spiels kennen und lieben. Fortan sind Rynn und Drache Arokh im Team unterwegs und schlagen sich prächtig dabei. Zur Motivationssteigerung wird anfangs Rynns kleiner Bruder von den Schergen des Zauberers Narvros entführt, Rynn entwickelt Familiensinn und macht sich auf die Suche nach dem kleinen Racker.

Der Fantasy-Kontinent Drakan ist grafisch in Wald, Eis, Wasser und Vulkanlandschaften aufgeteilt. Das Spiel

TiPS

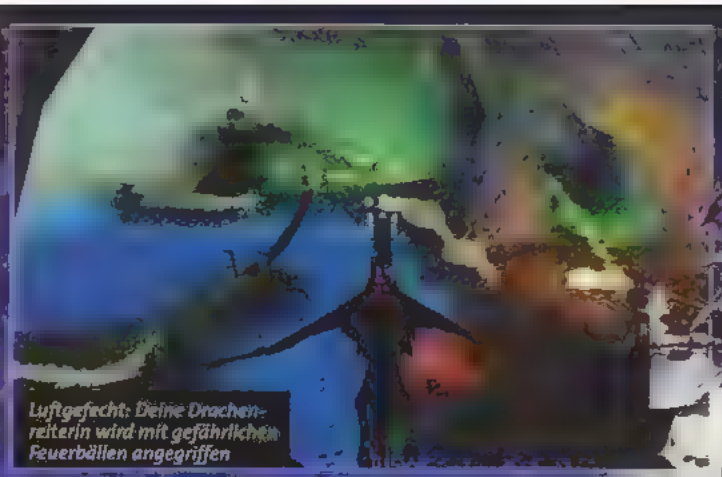
Teamwork macht's

Viele Bereiche in „Drakan" sind für Arokh unzugänglich. Rynn muß sich deshalb dort alleine den Gegnern stellen. Ein kleiner Trick kann Dir trotzdem das Leben etwas erleichtern.

Parke Arokh möglichst nah vor dem nächsten Ausgang. Schleich Dich in die Höhle und locke dort einen Gegner an. Lauf zurück zum Ausgang und schwing Dich sofort in den Sattel von Arokh. Jetzt genügt ein beherzter Feuerstoß des Drachen, und Du hast ein Problem weniger. Wieder zurück und den nächsten Gegner zur Feuerbestattung anlocken.

Wenn auch das nicht mehr hilft, dann kannst Du als letzte Rettung noch den „God-Mode" einschalten. Drücke dazu auf die „Talk"-Taste (vorher bei den „Options" aktivieren) und gib einfach „amgod" ein. Rynn und ihr Drache sind jetzt unverwundbar.

Muffige Wortocks lungern in „Drakan" überall herum



Luftgefecht: Deine Drachenreiterin wird mit gefährlichen Feuerbällen angegriffen

Der untote Ritter kämpft mit zwei mächtigen Äxten

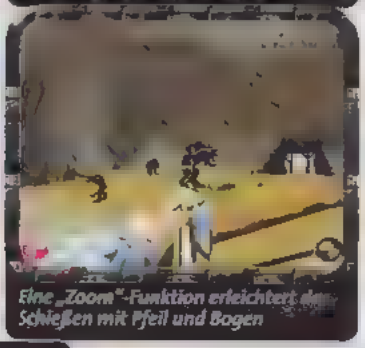
Man zeigt Bein und Flügel: Vor jedem neuen Level gibt es eine nette Zwischensequenz

Hüpfeinlage: Der Weg zum Ausgang führt nur über bewegliche Blöcke

Blick in den Rucksack: Rynn kann immer nur wenige Waffen mitnehmen

Pendel des Todes: Hier hilft nur [illegible]

Mit einem Feuerkristall kannst Du gleich einen ganzen Raum abfackeln



Eine „Zoom"-Funktion erleichtert das Schießen mit Pfeil und Bogen

Macht eine gute Figur: Heldin Rynn kämpft mit Pfeil und Bogen

Die Waffenarten

geschehen findet in neun recht großen Levels statt. Rynn ist dabei entweder zu Fuß unterwegs oder dust im Sattel von Arokh durch die 3D-Gegend. Wie es sich für einen Drachen gehört, fackelt er feindliches Getier mit Feuer, Gas und Eis-Atem ab. Die Steuerung der fliegenden Echse mit Maus und Tastatur klappt problemlos.

Leider sind viele Bereiche von „Drakan" für Drachen unzuganglich, und Rynn muß hier alleine ihre Frau stehen. Das wird ihr durch 25 unterschiedliche Waffen und einige Zauber- und Heilgegenstände erleichtert.

Neben magischen Schwertern, Axten und Keulen kannst Du Pfeil und Bogen im leider recht mickrigen Inventory verstauen. Alle Waffen nutzen sich bei Gebrauch ab und zerbrechen nach einiger Zeit. Zum Gluck findest Du Nachschub bei erlegten Feinden und in Truhen und Schatzkisten. Zur besseren Orientierung in „Drakan" prasentiert das Programm eine magische Landkarte, auf der Dein momentaner Standort und alle wichtigen Spielorte verzeichnet sind.

Im Laufe des Abenteuers triffst Du auf 30 Gegnerarten, die sich bis auf wenige Ausnahmen recht intelligent anstellen und Dir das Leben uber Gebuhr schwer machen. Rege maßiges Speichern ist deshalb unsere Heldenpflicht! Upp ge Ratsel sucht der Drachenfan dagegen vergebens. Die gebotenen Puzzles bewegen sich durchweg hochstens auf Kreisklassenniveau und sind mit ein wenig Ausprobieren schnell gelöst.

Größter Pluspunkt von „Drakan" ist das sympathische Heldenduo, das sich formschön animiert durch prächtige Landschaften schlägt. Ein ausgedehnter Flug mit Arokh bietet höchstes grafisches Suchtpotential. Bei den beinharten Prugeleien, besonders in spateren Levels, haben es die Programmierer dagegen deutlich übertrieben. Schade.

PC

Drakan

Action-Adventure für Profis

ca. 90 DM | Sonstiges: Psygnosis | 8 Spiele

Min. Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95
300 MB HD, [illegible]
64 MB RAM, [illegible]

1 2 2

[illegible] Drachen
[illegible]

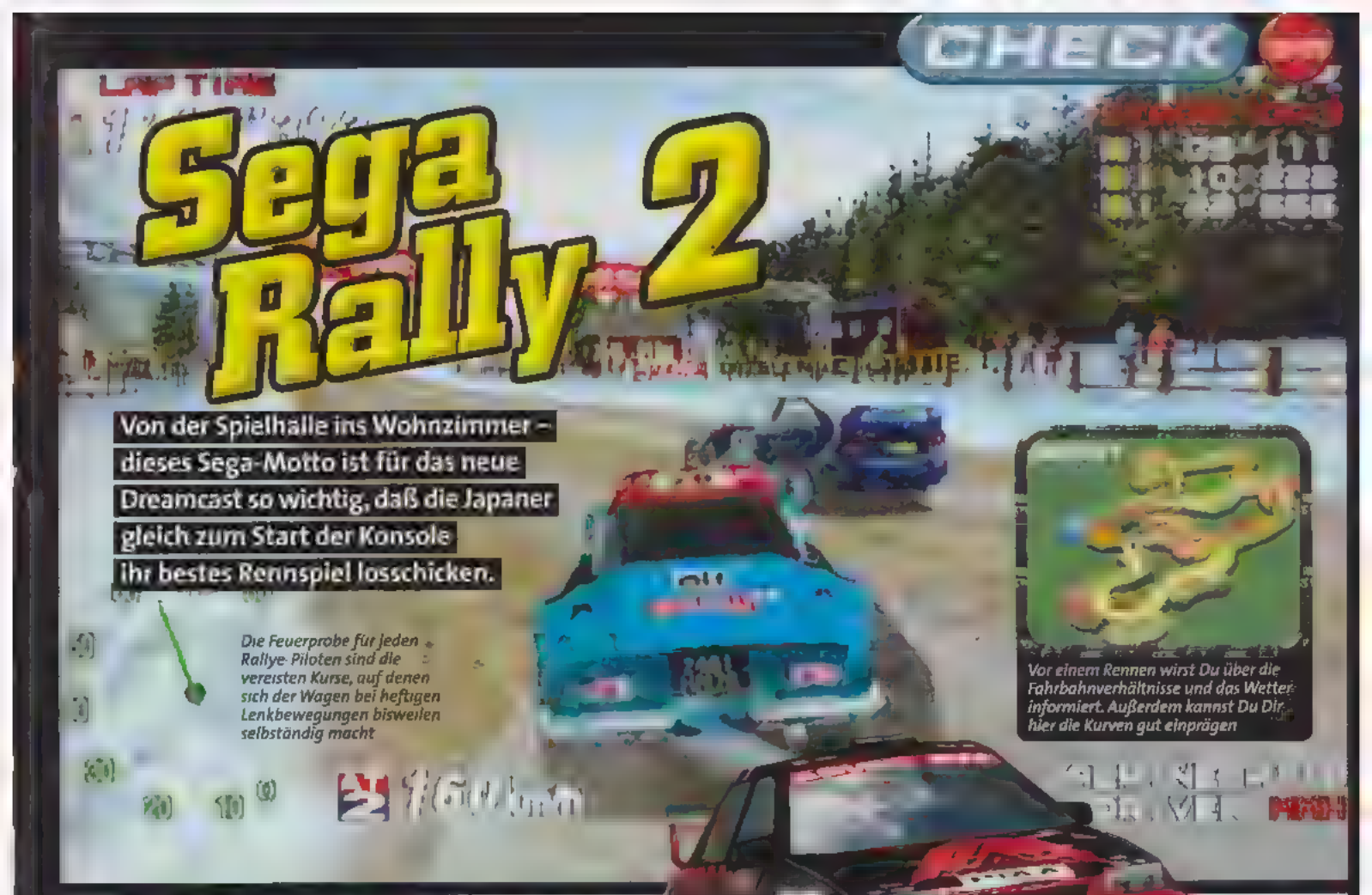
Rynn und ihr Schuppenvieh bieten knackige Fantasy-Kurzweil für knallharte Profis

2

Text: Volker Weitz

Sega Rally 2

Von der Spielhalle ins Wohnzimmer – dieses Sega-Motto ist für das neue Dreamcast so wichtig, daß die Japaner gleich zum Start der Konsole ihr bestes Rennspiel losschicken.



Die Feuerprobe für jeden Rallye-Piloten sind die vereisten Kurse, auf denen sich der Wagen bei heftigen Lenkbewegungen bisweilen selbständig macht

Vor einem Rennen wirst Du über die Fahrbahnverhältnisse und das Wetter informiert. Außerdem kannst Du Dir hier die Kurven gut einprägen

Sega hat in teure original WRC-Lizenzen für 19 verschiedene Rallye-Autos investiert

Das Zeitlimit wird durch das Erreichen von Checkpoints wieder verlängert

Auffahr-Unfälle auf andere Autos wirken sich kaum auf die Geschwindigkeit aus

Im Zweispieler-Modus räumt der wählbare Slower-Car-Boost ungeübten Spielern bessere Chancen gegen Rennprofis ein und erhöht somit den Spielspaß für Einsteiger

Bei „Sega Rally 2" handelt es sich nicht um eine einfache Umsetzung des gleichnamigen Automaten, sondern um eine deutlich umfangreichere Version. **Mit 17 Strecken und 19 verschiedenen Fahrzeugen wird eine Menge geboten. Dank der unterschiedlichen Witterungsbedingungen auf jedem Kurs kommt echtes Rallye-Feeling auf.** Mal jagst Du bei strahlendem Sonnenschein über staubige Pisten, dann trotzt Du dem Regen, der die matschige Fahrbahn immer weiter aufweicht, oder Du kämpfst gegen glattes Eis und Schnee. Auch Nachtfahrten, bei denen lediglich die Scheinwerfer des Wagens die dunkle Strecke erhellen, sind möglich.

Insgesamt 40 Rennen, die sich auf zehn Saisons verteilen, müssen gemeistert werden. Das Spiel zwischendurch wird im Arcade-Modus gefahren. In jedem Fall trittst Du gegen 15 Computerfahrer an, die aber keine ernstzunehmenden Gegner sind. Aufgrund des leider unrealistischen Kollisionsverhaltens der Fahrzeuge können sie Dich beim Überholen nicht blockieren, und Deine Herausforderung ist es lediglich, ihren Startvorsprung aufzuholen.

Den Mehrspieler-Modus gibt es in zwei Varianten, doch nicht mit Computer-Gegnern. Dank des Modems soll es später möglich sein, über Netzwerk zu viert zu spielen. Oder Ihr duelliert Euch zu zweit an einem Bildschirm.

Glücklicherweise hat Sega einen schwerwiegenden Schwachpunkt des japanischen Originals in der deutschen Version beseitigt. So nervt kein stockender Bildaufbau, sondern Du siehst die prächtige Landschaft ruckfrei vorbeiziehen. Somit bietet „Sega Rally 2" ein rundum gelungenes Motorsport-Erlebnis. Nach „Virtua Fighter 3tb" (s. Seite 26) sollte dieses Rennspiel ganz oben auf der Einkaufsliste stehen.

DC | D

Sega Rally 2

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Sega | 1-4 Spieler

Grafik | Sound | Spielspaß

Atemberaubendes Arcade-Feeling für zu Hause mit vielen neuen Strecken und Wagen

Text: Marco Hantsch Fotos: neXt Level

Der Undertaker macht seinem Namen alle Ehre: Der Gegner liegt am Boden, und der schwarze Mann macht Fratzen

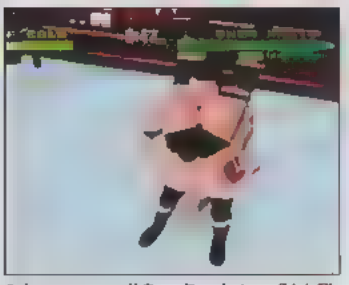
WWF Attitude

Das letzte WWF-Spiel von Acclaim will die Konkurrenz aus dem Ring pusten.

INFO

Owen Hart

Der 23.5.1999 war ein schwarzer Tag für alle Wrestling-Fans. Owen „King of Harts" Hart, Bruder von Bret Hart, starb durch einen tragischen Unfall während des IYH „Over the Edge". Beim Versuch, sich von der Decke in den Ring abzuseilen, riß das Seil, und Owen stürzte 15 Meter in die Tiefe. Die Wrestling-Gemeinde war zutiefst geschockt. Selbst seine ärgsten Feinde trauerten um den „kleinen" Hart. Acclaim haben „WWF Attitude", ihr letztes WWF-Spiel, Owen Hart gewidmet. Acclaims WWF-Lizenz läuft Ende dieses Jahres aus.



Schnupper mal! Der „Tombstone" ist für beide Wrestler etwas Besonderes (N64)

Slam it! Solche Moves sind leider viel zu kompliziert auszulösen (N64)

Spaß zu viert: Im „Royal Rumble" kämpft jeder gegen jeden (PS)

Dick muß er sein. Und ganz, ganz stark! Der Charakter-Editor macht Spaß (PS)

Weh tun muß es! Mankind greift sich Road Doggs Bein und hebelt gewaltig (PS)

Knapp ein Jahr nach Acclaims spaßiger Wrestling-Simulation „WWF Warzone" ist ein Brüderchen geboren: Es trägt den Namen „WWF Attitude" und ist – wie in Wrestling-Kreisen üblich – noch umfangreicher. Mit an Bord sind natürlich aktuelle Wrestler der WWF – ganze 40 Mann – und sogar der kürzlich verstorbene Owen „King of Harts" Hart, dem das Spiel gewidmet ist (siehe Info-Kasten oben).

Die wahre Stärke von „WWF Attitude" sind jedoch die zahllosen Spielmodi. **Neben Trainingsmatches, Tag-Team-Kämpfen und Royal Rumbles gibt es wieder die witzigen Bonus-Runden im Käfig und das lustige Weapon-Match.** Das Herz des Spiels ist der Karriere-Modus. Du tingelst mit dem Catcher Deiner Wahl durch die Arenen der Welt, um alle großen WWF-Titel zu erringen. Wieder kannst Du einen eigenen Wrestler erstellen, wobei neben Äußerlichkeiten und Eigenschaften endlich auch eine Move-Liste zusammengestellt wird. Und die benötigt Dein Mann dringend, denn ohne Spezial-Attacken gewinnst Du keinen Kampf. **Leider sind die Special Moves teils so kompliziert auszulösen, daß wirklich coole Powerslams, Backbreakers oder Atomic Drops nur durch Zufall entstehen, was besonders Neulinge frustriert.** Denn der Computergegner hat mit der umständlichen Steuerung keinerlei Probleme und nutzt sein ganzes Repertoire. Playstation- und N64-Versionen spielen sich nahezu identisch.

PS | N64 | E

WWF Attitude

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

100/140 DM* | Acclaim | 1-4 Spieler

* unterstützt Memory Card, Controller Pak

Grafik | Sound | Dauerspaß

+ Umfang, eigener Charaktereditor, extrem viele Moves, schöne Spielmodi

– Zu komplizierte Steuerung, dadurch für Einsteiger ungeeignet

Wunderschön umfangreiche Prügelei, leider nur für erfahrene Joypad-Akrobaten

2

*PS: ca. 100 DM, N64: ca. 140 DM

Text: Knut Gollert, Foto: Bauer Publishing / © by RBAW-Archiv

Schnapp Dein virtuelles Skateboard und jage mit Tony Hawk über die abenteuerlichsten Stunt-Kurse, die die Playstation zu bieten hat.

Tollkühne und Gefährliches gehören beim Profi-Skater zum Standard-Outfit

Zu Beginn solltest Du genau auf die angezeigten Tips achten, um unnötige Stürze zu vermeiden.

Herausfordernd: Im Karriere-Modus muß man sich auf jedem Parcours fünf Videobänder verdienen

Im Zweispieler-Modus färbst Du Hindernisse durch Stunts. Wer besser fährt und färbt, gewinnt

Tony Hawk's Skateboarding

Die Skater-Legende Tony Hawk zählt zu den besten der Zunft, und mit diesem Spiel will ihm Activision ein Denkmal setzen, das den Namen im Titel auch verdient. Das Entwicklerteam Neversoft (siehe Info-Kasten) war der Aufgabe gewachsen. Mit neun Skatern, darunter Tony Hawk, kannst Du Dich auf zehn Parcours austoben. **Dank einer einfachen Steuerung sind auch schwierigste Tricks und Stunts nach kurzer Eingewöhnungszeit kein Problem mehr, und Du kannst Dich voll auf die anspruchsvollen Aufgaben im Karriere-Modus konzentrieren.**

In den Skate-Parks gilt es nicht nur, waghalsige Manöver zu zeigen – Du mußt Dir auch Videobänder verdienen. Die gibt's zum einen für hohe Punktzahlen in den je 120 Sekunden Showtime, zum anderen für das Überfahren von „No Skate"-Schildern, das Grinden (Schleifen mit der Board-Unterseite) auf Schulbanken oder das Erreichen von gut versteckten Zonen, die nur mit dem richtigen Timing und unter Einsatz der gewagtesten Rampen zugänglich werden. Je mehr Video-Kassetten Du verdienst, desto mehr Levels mit neuen Aufgaben sowie bessere Ausrüstung warten auf Dich.

Dabei motiviert Dich starker Punk-Rock-Soundtrack (unter anderem von AIM, Grand United und Aquasky), der in Kombination mit drei, vier gelungenen Aktionen am Stück für echten Spaß vor dem Bildschirm sorgt. Optisch wurden Twists, Kickflips, Methods und andere Tricks durch geschickte Kameraschwenks perfekt in Szene gesetzt.

Kurzum: Diese königlich gute Unterhaltung auf hohem Niveau reizt stets zu einem weiteren Versuch!

Text: Ralph Karels

Tony Hawk's Skateboarding
Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

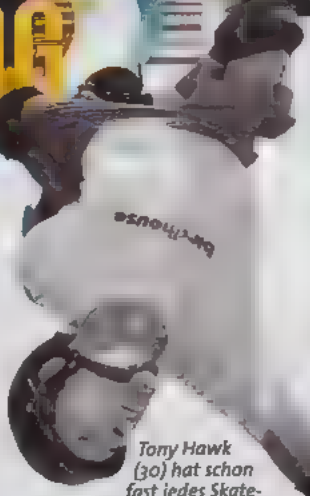
ca. 100 DM | Neversoft/Activision | 1-2 Spieler
unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik	Sound	Dauerspaß
1	1	1

Fetzige Sound, klasse Trick-Animationen, gute Steuerung, starke Zweispieler-Mode
Schwieriger Karriere-Modus, gelegentliche Grafikfehler

Innovative Skateboard-Action mit klasse Trick-Kombos und enormer Langzeitmotivation

1



Tony Hawk (30) hat schon fast jedes Skateboard-Turnier der Welt gewonnen

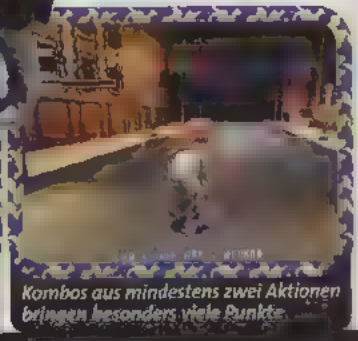
INFO

Spielefirma Neversoft

Die Macher dieses Skating-Fun s nd keine Unbekannten für Playstation-Fans. Sie zeichnen unter anderem für den Bruce-Willis-Kracher „Apocalypse" (Bild unten), „MDK" und „Skeleton Warriors" verantwortlich.

Die 1994 gegründete kalifornische Firma beschäftigt derzeit 20 Leute in zwei Teams, die sich auch um ein „Spiderman"-Projekt kümmern.

Jetzt bloß nicht wackeln und in den Pool des Einkaufszentrums fallen!



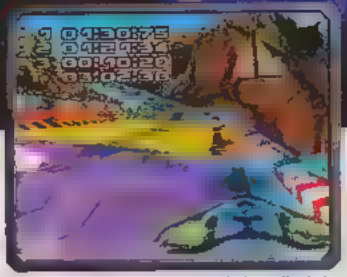
Kombos aus mindestens zwei Aktionen bringen besonders viele Punkte

Im Fahrtwind von „wipEout" und „Star Wars: Racer" versucht ein Hamburger Entwickler-Team, die Playstation-User für sein Rennspiel zu begeistern.

Sie rutschen wie Eiswürfel über die Strecken: Die Tripod-Gleiter sind die Renner der Zukunft

Killer Loop

Eine Explosion bestätigt den Raketeneinschlag. Jetzt nur kein Auffahr-Unfall!



Die rosa leuchtenden Stückchen (links) symbolisieren verschiedene Extrawaffen

Mit „wipEout" haben die Engländer gezeigt, wie der Rennsport in ferner Zukunft aussehen könnte. Mit „Killer Loop" schlägt das deutsche Entwickler-Team VCC/FEB in die gleiche Kerbe.

Auch ihr futuristisches Rennspiel enthält alle nötigen Zutaten eines Erfolgsrezepts: pfeilschnelle Gleiter, effektvolle Waffen und schwindelerregende Strecken, bei denen sich auch ein gestählter Pilotenmagen umdreht. Doch verstehen es die „wipEout"-Macher besser, diese Komponenten zu einem Superhit zusammenzufügen. In „Killer Loop" gibt es lediglich drei verschiedene Teams, die Dich mit neuen Gleitern versorgen, wenn Du eine Rennklasse erfolgreich absolviert hast. Dies ist bei acht schnellen Computergegnern mitunter nicht einfach, und auch aufrustbare Laser, Minen und Schutzschilde reichen nicht immer aus, um von Startplatz Nummer neun an die Spitze zu kommen.

Nachdem man sich an die eigenartige Steuerung der Tripod-Gleiter einigermaßen gewöhnt hat, macht es Spaß, über die sehr schönen und noch dazu fehlerfreien Strecken zu düsen. Die passende Trance-Musik läßt den Fahrer bald in einen Geschwindigkeitsrausch fallen. Aber um an den Referenztitel heranzukommen, fehlen „Killer Loop" eindeutig der Feinschliff und die Vielfalt. Der Nachfolger dürfte deshalb auf jeden Fall sehr interessant werden. Wer sich für Future-Racer begeistert und bereits etwas Übung hat, sollte aber schon jetzt bei „Killer Loop" zugreifen.

Die breiten Tripods unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Steuerung und Grip

Hawaii von unten: Die Unterwasserröhren bieten wenig Platz zum Lenken

Die grünen Felder solltest Du unbedingt überfliegen – sie geben neuen Schub

INFO

Action vom Fischmarkt

Hamburg ist der Sitz des ambitionierten Entwickler-Teams VCC/FEB. **„Killer Loop"** ist dessen erstes Projekt für die Playstation. Am Ende einer langen Suche nach einem Vertrieb für das Spiel arrangierte man sich schließlich mit Crave Entertainment deren deutsche Niederlassung ist ebenfalls in Hamburg ansässig.

„Killer Loop" war bis vor kurzem übrigens noch unter dem Titel **„YARGI"** bekannt. Zwei Jahre werkelte das VCC/FEB-Team um den Lead Designer Florian Knappe an diesem Future-Racer herum.

„Killer Loop 2" soll angeblich einen Zweispieler-Modus enthalten, der im Erstling leider schmerzlich vermißt wird.

Die Macher Peter Cukierski, Dirk Ohlerich, Thomas Mahlke, Florian Knappe (v.l.)

Killer Loop

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	VCC/FEB/Crave	1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dua Shock

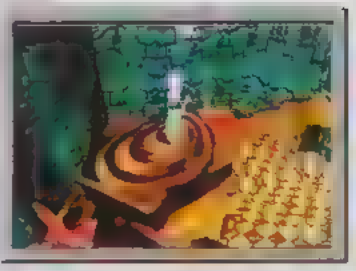
Grafik	Sound	Dauerspaß

Schnelle, fehlerfreie Grafik, innovatives Upgrade-System der Waffen

Anspruchsvolle Steuerung, kein Zweispieler-Modus, wenige Extras

Respektabler Einstand für die Hamburger Entwickler, aber an „wipEout" reicht's nicht heran

2



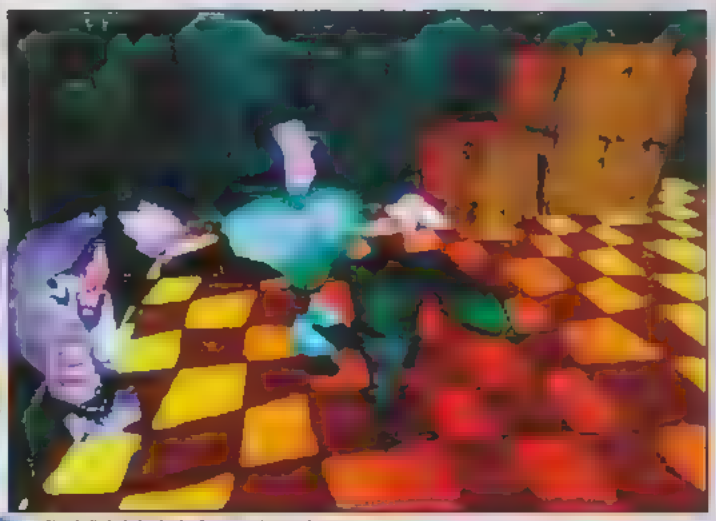
Den Schlagstock kannst Du auch als Steuerknüppel zweckentfremden

Der Maiskolben rebelliert gegen die Popcorn-essende Gesellschaft

Tonic Trouble

Aus Frongreisch kommen nicht nur leckere Käsesorten, sondern auch anständige Jump&Runs, wie dieses Spiel beweist.

Held Ed (r.) erinnert nicht zufällig an Rayman. Beide sind Geschöpfe von Ubi Soft



Ein Stück Schokolade – und aus dem Hänfling wird der unbesiegbare Super-Ed

Eigentlich ist Ed nicht gerade jemand, dem man zutraut, einen entführten Wissenschaftler zu befreien, um diesem dann im Kampf gegen einen gewieften Bösewicht zur Seite zu stehen. Aber genau das passiert dem dünnen, gliedlosen Burschen in „Tonic Trouble".

Als eine außerirdische Flüssigkeit auf die Erde fällt, verändert sich plötzlich alles. Wasserfälle strömen aufwärts. In den leuchtendsten Farben, und unterschiedlichste Gemüsesorten entwickeln ein gefährliches Eigenleben. So verschießen Maiskolben beispielsweise ihre Körner, weil sie es satt haben, zu Popcorn verarbeitet zu werden.

„Tonic Trouble" ist ein selten verrücktes Spiel, das durch clevere Knobeleinlagen und den sympathischen Helden Ed viel Spaß macht. Leider krankt das Jump&Run an der etwas eigenwilligen Kameraführung und an einigen langweiligen Abschnitten. Doch wer diese Kritikpunkte verschmerzen kann, erhält mit „Tonic Trouble" ein ordentliches Jump&Run für seine Nintendo-Konsole.

Beim Ballonschafe-Schießen trainierst Du die Benutzung des Blasrohrs

PC PS N64 SA D

Tonic Trouble

Jump&Run für Einsteiger bis Fortgeschrittene

ca. 110 DM | Ubi Soft | Spieler

unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Ed ist ein Held, witzige Story, clevere Rätsel einlagen, viele Gegner, bunte Level

– Mitunter unübersichtliche Kamera einstellungen, zähflüssige Steuerung

Unterhaltsames Jump&Run aus Frankreich mit vielen Rätseleinlagen und Humor

2

Text: Christian Henning

Seit mehr als einem Jahr gibt es das Spiel zur kultigsten TV-Serie der 90er schon für den PC. Endlich können auch die Playstation-Besitzer in den X-Akten stöbern.

X-Files
The Game

Das bekannteste Agenten-Duo des FBI verschwindet spurlos in Seattle. In Skinners Auftrag soll jetzt der junge Craig Willmore den Aufenthaltsort von Mulder und Scully bestimmen. Keine leichte Aufgabe, wenn man weiß, in was die dynamischen Zwei sonst so ihre Nase stecken.

In der Rolle des Seattler Beamten marschierst Du durch fotoartige Kulissen. Durch den fließenden Übergang zwischen den einzelnen Bildern entsteht dabei ein räumlicher Eindruck. Für die Lösung des Falles werden nach alter FBI-Art Beweise gesammelt und Zeugen vernommen. Dazu stehen Dir diverse Arbeitsmittel und als Navigationselement das Palmtop zur Verfügung. Belohnt wirst Du mit fortschreitender Spieldauer mit dem Auftauchen fast aller wichtigen Originalfiguren aus der Serie (Lone Gunmen, Mr. X).

„X-Files: The Game" ist spannend und gut spielbar, aber leider nicht sehr anspruchsvoll. Als Ausgleich gibt es jedoch jede Menge hochwertiger Videosequenzen, die dem Serienvorbild gerechter werden. Die schöne Musik ist bekannt düster, fehlt aber an einigen Stellen ganz. Einige Elemente aus der PC-Version (Test in SCREENFUN 8/98) fehlen, etwa die E-Mail-Möglichkeit und die Stereoanlage. Das ist aber verschmerzbar.

X-Files: The Game
Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene
ca. 100 DM | Fox Interactive | Sony | 1 Spieler
unterstützt Dual Shock und Memory Card
Grafik | Sound | Dauerspaß
Gute Darsteller, spannende Geschichte, nette Videosequenzen, simple Steuerung
Oft herrscht Stille, sehr gradlinig, Action-Elemente wirken fehl am Platz
Eines der wenigen Adventures für die Playstation – für Fans der Serie und Genre-Sammler
2

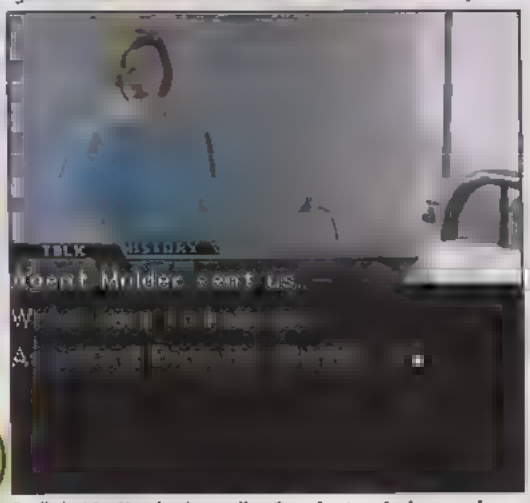
Text: Joachim Enderlein Foto: Cinetext (1)

Die süße Asta begleitet Dich auf einem Großteil des Weges

Mit Hilfe der FBI-Ausrüstung werden Beweise eingesammelt

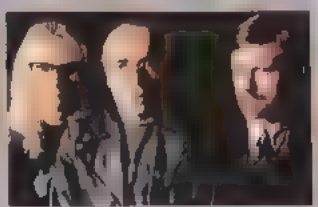
Agent Willmore kann dem verschwundenen Mulder helfen

Das Finale findet in einer unheimlichen arktischen Basis statt



Scully hat im Krankenhaus allen Grund, grimmig dreinzuschauen

INFO
Die Lone Gunmen



Aus Anlaß der Spielveröffentlichung für die Playstation paßte Dean Haglund (r.) aus dem Wahlkästchen. In der Serie später tanzt er Dritte der „Lone Gunmen", die abgedrehten Jungs, die immer mit den neuesten und abstrusesten Verschwörungstheorien aufwarten, können mit etwas Glück auf eine gesicherte Zukunft hoffen. Nachdem sich ihnen schon in der fünften und sechsten Staffel je eine Episode gewidmet hat, soll auch in der wahrscheinlich letzten Serienstaffel eine Folge rund um die Sorgen und Nöte der unkonventionellen Burschen gedreht werden. Außerdem sind sie mit Chris Carter, dem Serienschöpfer, in Verhandlungen, die vielleicht eine eigene Serie oder einen Kinofilm zur Folge haben werden.

Wo ist der Feind? Allzu oft mußt Du suchen

PC D

Braveheart

Strategiespiel für Profis

Auch Schotten wollen ihre Freiheit, und nachdem sie jahrhundertelang von den Engländern unterdrückt wurden, kämpften sie irgendwann dafür. Und das brutal, aber letztlich sieglos – wie Mel Gibsons Oscar-prämiertes Filmepos „Braveheart" zeigt. Die PC-Umsetzung des Films ist gut gemeint, wird jedoch genauso erfolglos sein wie seinerzeit der schottische Freiheitskampf. Der Wirtschafts-Part ist allzu unübersichtlich, die 3D-Schlachten enden trotz Taktik-Befehlen im Chaos, und der Sieg ist meist reine Glückssache. Hinzu kommt, daß Einsteiger in dem anfänglichen Wirrwarr dank schnodderigem Handbuch sofort den Überblick verlieren. Nur für hartgesottene Schottenrocker.

ca. 80 DM | Eidos | 1-12 Spieler

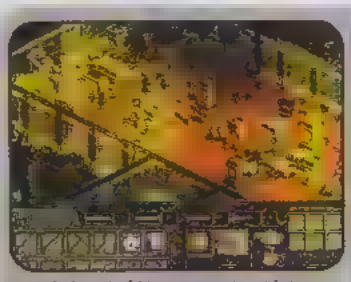
Min. Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 480 MB HD. *Empf.* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 600 MB HD, Voodoo3- oder TNT2-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Film-Lizenz, spielerisch nett konzipierter Wirtschafts-Part
- Optisch und spielerisch schlimm umgesetzt, sehr unübersichtlich

Übertrieben komplexe und zudem unübersichtliche Elektro-Version des Kinohits

4



Hela Safari. Auf Monsterjagd in Afrika

PC D

Dark Secrets of Africa

Action-Adventure für Einsteiger

Ganz so dunkel sind sie nicht, die Geheimnisse von Afrika. Wenn Du schön brav durch Savanne und Dschungel stromerst und jede Ecke der Mickergrafik abklapperst, ist bald alles entdeckt. Damit Dein Indiana-Jones-Verschnitt dabei nicht vor Langeweile sanft entschlummert, trifft er sporadisch auf allerlei ekliges Getier, das problemlos mit der Schrotwumme entsorgt wird. So weit, so langweilig. Richtig ärgerlich wird der Safaritrip in den Untergrundlevels. Dank schlampiger Weg-Suchroutine bleibt der Abenteurer an jedem zweiten Mauervorsprung hängen.

Vor soviel Mittelmaß wendet sich der Spieleprofi erschrocken ab, ein Neuling kann das Programm zum Üben nutzen.

ca. 80 DM | THQ | 1 Spieler

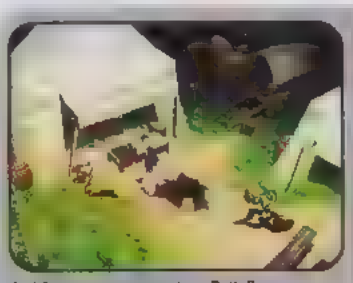
Min. Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 330 MB HD. *Empf.* Pentium I, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Sehr einsteigerfreundlich, schnell durch schaubare Rätsel, stimmiger Sound
- Kümmerliche Grafik, doofe Gegner, sehr wenig Gegenstände und Waffen

Unverbrauchtes Szenario, das leider durch technische Mängel im Dschungel verlorengeht

4



Auf Schnappchenjagd im Zelt-Basar

PC D

Darkstone

Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

Wenn Du Nägel kauend auf Blizzards „Diablo 2" wartest und der Schwertarm schon gewaltig zuckt, dann solltest Du „Darkstone" eine Chance geben. Wie im erfolgreichen Vorbild tobst Du keulenschwingend durch Ober- und Unterwelt und sackst massenweise die Waffen der gefällten Feinde ein. Die Beute wird entweder sofort genutzt oder später im nächsten Waffenladen gegen Bargeld verhökert. Dein Einsatzgebiet wird mit einer prima 3D-Engine dargestellt, die stufenlos dreht und zoombar ist und so für den totalen Durchblick sorgt.

Positiv: Anders als bei „Diablo" bist Du nicht allein unterwegs, sondern steuerst gleich zwei Helden, die arbeitsteilig ans schwere Kriegshandwerk gehen.

ca. 80 DM | Dolphine | 1-4 Spieler

Min. Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 170 MB HD, 3D Karte. *Empf.* Pentium 64 MB RAM, Win 95, 470 MB HD, 3D Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Moderater Schwierigkeitsgrad, witzige Monsterhorden, viele Gegenstände
- Etwas dünne Story, einige lästige Designmacken, schlechte Sprecher

Gut gemachter „Diablo"-Klon mit netten Ideen und nicht zu schweren Rätseln

2

Auf dem Snowboard verfolgt Gex Kobolde

PS N64 D

Gex 3: Deep Cover Gecko

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

Als Gex erfährt, daß seine hübsche Co-Agentin Xtra in die Mediendimension entführt wurde, gibt es für den Gecko kein Halten mehr. Kurz entschlossen springt er in einen Fernseher und sucht alle Kanäle nach der Holden ab. In jedem Level muß er mehrere magische Fernbedienungen ergattern. Verschiedene Geschicklichkeitsaufgaben und Rätsel wollen geknackt werden, bevor die Echse an die begehrten Stücke kommt.

„Deep Cover Gecko" ist mit der bereits erschienenen Playstation-Version absolut identisch (Test in SCREENFUN 5/99). N64-Besitzer sind zwar mit „Super Mario 64" und „Banjo – Kazooie" bestens versorgt, wer aber noch ein gutes Jump&Run sucht, ist hier genau richtig.

ca. 100 DM | C. Dynamics/Crave | 1 Spieler

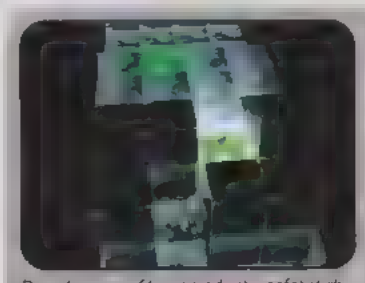
Unterstützt: Controller Pak, Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Einfache Steuerung, abwechslungsreiche Levels, cooler Hauptdarsteller
- Etwas ruckelige Grafik, manchmal unübersichtlich, wenig Aktionsmöglichkeiten

Auch auf dem N64 zeigt Gex seine Jump&Run-Qualitäten, reicht jedoch nicht an Mario ran

2



Die schwarzen Steine sind sehr gefährlich

PS D

Kurushi Final

Puzzlespiel für Fortgeschrittene und Profis

Das Spielfeld ähnelt einem Alptraum. Verloren im schwarzen Nichts findest Du Dich allein auf einem Klotzchenfeld wieder. Von vorn poltern mannshohe Steine unaufhaltsam auf Dich zu und treiben Dich zum Abgrund. Die einzige Rettung ist Dein Verstand, mit dem Du die Steine per Knopfdruck einen nach dem anderen verschwinden lassen kannst. Einige Steine lösen Kettenreaktionen aus, während andere schwarze Steine bei ihrem Verschwinden ein Stück Boden mitnehmen.

Das komplizierte, aber sehr fesselnde Spielprinzip wird durch filmreife Orchestermusik und mehrere Spielmodi zum Genuß. Erfahrene Puzzlespieler treffen mit „Kurushi Final" eine gute Wahl.

ca. 100 DM | Sony | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Zweispieler-Modus, Level-Editor, pompöser Orchester-Soundtrack
- Immer gleicher Spielablauf, langweilige Hintergrundgrafik

Mit Zweispieler-Modus und Level-Editor zusätzlich aufgebessertes Puzzlespiel für Schnelldenker

2

Del wird unsanft in seine Zelle befördert

N64 D

Shadowgate 64

Adventure für Einsteiger bis Profis

Shadowgate 64" basiert auf dem gleichnamigen Macintosh-Adventure aus dem Jahr 1985 und wurde von Mitsui nun in ein zeitgemäßes 3D-Gewand gesteckt. Shadowgate ist eine Festung, aus der Du in der Rolle des Helden Del ausbrechen mußt. Trotz 3D-Grafik bleibt „Shadowgate" ein Text-Adventure der alten Schule. Du unterhältst Dich mit verschiedenen Personen und Geistern, die Dich mit nützlichen Hinweisen unterstützen. In dem alten Gemäuer findest Du viele Utensilien, mit denen Du Deine Gesprächspartner belohnst.

Die fairen Rätsel sind ein eindeutiger Pluspunkt des actionlosen Adventures, an dem wohl eher ältere Spieler Gefallen finden werden.

ca. 120 DM | Kemco/Mitsui | 1 Spieler

Unterstützt: Controller Pak

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Stimmungsvolle, packende Story, einige Rätsel, schöne Musik
- Grafisch wird die Hardware nicht besonders ausgelastet, dröger Spielablauf

Klassisches Adventure im neuen, aber drögen 3D-Gewand mit spannenden, fairen Rätseln

2

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Volker Weitz

Pepper Pack 3

„Battle Zone": Erstmals gelang die Mischung aus Action, Echtzeit-Strategie und 3D-Grafik

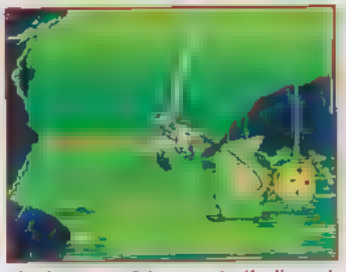
Unkonventionell ist das rechte Wort, wenn man das dritte „Pepper Pack" von Novitas unter die Lupe nimmt. **Denn neben drei halbwegs aktuellen Highlights aus dem Repertoire von Activision gibt es zweimal Software-Abfall.**

Der lahme Flipper mit dem uninteressanten Namen „Pinball" sieht wie ein biederes Freeware-Prögrämmchen aus, und „Stunt Driver" von Spectrum Holobyte existiert eigentlich nur noch in den Köpfen von Spielefans um die Dreißig. Das Rennspiel ist nämlich satte acht Jahre alt und stammt aus der Zeit, als der 25-MHz-386er jede Kinnlade herunterklappen ließ. Dank einer eingebauten Bremse wird jetzt aus Deinem Super Pentium eine gut tausendmal langsamere Maschine – auf der dann das uralte, aber immer noch einzigartige „Stunt Driver" läuft.

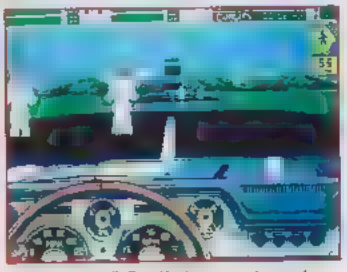
Die drei Activision-Titel versöhnen dann wieder etwas: „Battlezone" ist eine tolle, lang motivierende und vor allem funktionierende Mischung aus 3D-Action- und Echtzeit-Strategiespiel. „Heavy Gear" ist eine schöne 3D-Robotersimulation mit vielen interessanten Ideen, und „Earthworm Jim" das erste und immer noch beste Hüpfspiel für Windows 95. Die flüssigen, sympathisch bis herzhaft lustigen Animationen von Held Jim und das tolle, abwechslungsreiche Leveldesign suchen auf dem PC noch immer ihresgleichen.

Alles in allem ist das „Pepper Pack 3" eine ungewöhnliche, sehr günstige und vor allem keine schlechte Spielesammlung. Nostalgie-Freaks kaufen es natürlich nur wegen „Stunt Driver".

„Heavy Gear": Activisions Mini-Mechs leben von effektvoller 3D-Grafik



„Earthworm Jim": Snotty's erster Knüller und eines der besten Jump&Runs überhaupt



„Stunt Driver": Der Kultrenner stammt von 1991 und sieht dementsprechend aus

Das ist drin

Battle Zone	Strategiespiel	1
Earthworm Jim	Jump&Run	
Heavy Gear	Simulation	
Stunt Driver	Simulation	
Pinball	Flipper	

PC D

Pepper Pack 3

Spielesammlung f. Fortgeschrittene u. Profis

ca. 30 DM | Novitas | 1-8 Spieler

Min. Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95, 2,0 MB HD. Empf.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 210 MB HD, 3Dfx-Karte

Drei Activision-Hits, ein lahmer Flipper und ein uraltes Kultspiel – was für eine Sammlung!

2

Tekken 3

In die Faust gerahmt: Forest Laws (r.) schlägt stehen genau seines Vaters Marshall nicht nach

Vor genau einem Jahr wurde der dritte Teil des Spielhallen-Klassikers auf die deutsche Fan-Gemeinde losgelassen. **Für Sony Grund genug, den immer noch besten 3D-Fighter für die Playstation in die glorreiche Platinum-Edition einzureihen.**

Nachdem Heihachi Mishima der Sieger des letzten „Tekken"-Turniers, bei Ausgrabungsarbeiten den „God of Fight" entdeckt hat, verschwinden Kämpfer auf der ganzen Welt. Auch „Tekken 2"-Heldin Jun Kazama wird Opfer des Gottes. Doch ihr Sohn Jin kann fliehen und flüchtet zu seinem Großvater. Nach 20 Jahren harten Trainings hat er nur ein Ziel: Er richtet ein neues „Tekken"-Turnier aus, um gegen den „God of Fight" anzutreten und seine Mutter zu rächen!

Neben den gewohnten Spielmodi wie „Versus Mode", „Time Attack", „Survival" oder „Team Battle" fällt der für Kampfspiele etwas unübliche „Force Mode" ins Auge. Dabei schlägst Du Dich mit einem der Charaktere – insgesamt können bis zu 21 Fighter freigeschaltet werden – in einem „Final Fight"-ähnlichen seitwärts scrollenden Level. Am Ende eines jeden Abschnitts übernimmt eine Figur aus dem Spiel die Rolle des Endgegners.

Spielerisch wurde in „Tekken 3" eine Menge getan. Neben vielen neuen Techniken und Special-Moves können alle Charaktere einen „Side Step" ausführen. Mit diesem Schritt zur Seite kannst Du Attacken des Gegners ausweichen. Auch die „Chicken"-Technik wurde erneuert, doch sie ist den Profis vorbehalten. Sie kommt zum Einsatz, wenn der Gegner eine von Dir gestartete Attacke abfängt und einen Gegenangriff einleitet. Durch einfachen Tastendruck wird die scheinbar sichere Gegenattacke dann gekontert.

„Tekken 3" ist virtueller Kampfsport in Perfektion. Kein anderes Fightspiel hat bessere Grafik oder Animationen. Auch die Spieltiefe und Komplexität ist ohne Nachahmer. Spätestens jetzt und zu diesem Preis ist Namcos Meisterwerk ein Muß für alle Playstation-Besitzer!

Der gealterte Motorrad-Rocker Paul Phoenix (o.) hat wohl einen schlechten Tag erwischt

Das Mädchen Ling Xiaoyu (l.) wird dank ausgefallener Tricks mit Yoshimitsu fertig

Kampf der Generationen: Opa Heihachi Mishima (l.) zeigt seinem Enkel, was ein Haken ist

PS E

Tekken 3

Fightspiel f. Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Namco/Sony | 1-2 Spieler

Info ist im Memory Card Data Shock

Enter the Tekken! Den König der Fightspiele zum halbierten Preis sollte sich keiner entgehen lassen

1

PC D

Caesar III

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Rom ward nicht an einem Tag erbaut in „Caesar III" lernst Du diesen Satz erst richtig zu schätzen, denn nichts Geringeres als das Römische Reich gilt es hier zu errichten. Als kleiner Statthalter reist Du durch die Provinzen und erbaust im Auftrag des Imperators neue Siedlungen. Häuser zimmern Deine Siedler automatisch, aber für das Umfeld bist Du verantwortlich – genug Nahrung muß vorrätig sein, die Wasserversorgung muß stimmen und der medizinische Dienst fit sein. Nebenbei gilt es, lästige einfallende Barbaren zurückzuschlagen.

Wie „Anno 1602" ist „Caesar III" eine wunderschöne Aufbausimulation, die im Gegensatz zu „Caesar II" aber nichts Neues bietet und an kleinen Fehlern krankt.

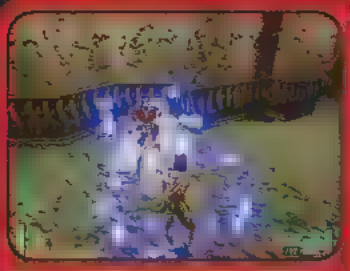
ca. 50 DM | Impressions/Havas | 1 Spieler

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Sehr detaillierte Grafik
Tolle Zoomfunktion
Schöne Soundkulisse
Zu wenig Abwechslung
Zu wenig Missionsziele
Zu wenig Gebäude

„Anno 1602" im alten Rom: Wunderschöne Aufbausimulation mit kleinen Macken

2



PC D

Heretic II

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

Magische Tränke, Zaubersprüche und verhexte Waffen findest Du in „Heretic II" hinter jedem Mauervorsprung. So dauert es nicht lange, und Dein Held feuert mit zehn unterschiedlichen Magiewaffen. Damit dabei der Feind im Fadenkreuz bleibt, folgt die Kamera den Bewegungen Deiner Spielfigur geschmeidig – was Dir Gelegenheit gibt, die schon gezeichnete 3D-Landschaftsgrafik zu bewundern. Auf Deinen Reisen besuchst Du sieben unterschiedliche Gebiete und schlagst Dich dort durch Arktis, Sumpf und Untergrund. Das handelsübliche Monsterpersonal besteht aus Skeletten, schleimigen Echsen und untoten Kriegern. Der gemäßigte Schwierigkeitsgrad läßt auch Anfängern eine Chance.

ca. 30 DM | Activision | 1-8 Spieler

Min: Pentium 66, 32 MB RAM, Win 95, 150 MB HD, Emp.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 750 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound | Dauerspaß 2

Feinfühlige Steuerung, zuschaltbare Grafikschöne Zauberanimationen
Levelkarten ohne Automapping, unterdurchschnittliche Rätsel

Der pure Ballerspaß – bei den Rätseleinlagen aber leider etwas dünn auf der Heldenbrust

2

PC D

Kurt

Sport-Manager für Profis

Es gibt viel zu tun im Fußball-Land! Dein Job als Jungmanager beinhaltet gleich drei unterschiedliche Aufgabengebiete. Als Präsident Deines Clubs stellst Du die Mannschaft auf, verhandelst mit der Werbeindustrie und investierst in Aktiengeschäfte und den Stadionausbau. Hast Du alle anstehenden Aufgaben erledigt, gehen Deine Kicker ans Werk und toben aufs 3D-Spielfeld. Hier kannst Du durch strategische Befehle indirekt ins Geschehen eingreifen, die Spieler umstellen oder auswechseln.

„Kurt" ist trotz putzigen Erscheinungsbilds höllisch komplex und läßt Anfänger schnell im Regen stehen. Wer dagegen begeistert über Statistiken brütet, kann sich mit diesem Manager voll austoben.

ca. 40 DM | heart-line | 1-10 Spieler

Min: Pentium 90, 32 MB RAM, Win 95, 40 MB HD, Emp.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 140 MB HD

Grafik | Sound | Dauerspaß 2

Ausgefeilter Fußball-Manager, sehr hier Edito, taktischer Tiefgang
...dem Geduld, keine Länderspiele

Spieler-Management für echte Fußball-Fans, die mit der kitschigen Grafik leben können

2

PS D

MediEvil

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

Dan Fortesque war mal Ritter, jetzt ist er ziemlich tot, hat nur ein Auge und keinen Unterkiefer mehr. Nichtsdestotrotz macht sich der knochige Bursche auf die Reise, seinen Widersacher Zarok erneut zu stellen, um die Ländereien in Gallowmere wieder zu befrieden. So wetzt der klapprige Ritter durch 21 randvoll gefüllte Levels. Womit gefüllt? Natürlich mit Widersachern – vom Zombie über Vogelscheuchen bis hin zum böse explodierenden Kürbis. Zahllose abwechslungsreiche Waffen, abgedrehte, aber niemals unlogische Rätsel und ein fabelhafter Soundtrack machen das Spiel zu einem echten Erlebnis. Lediglich die Hüpf-Einlagen in späteren Levels und die holprige Kameraführung stören den Gesamteindruck.

ca. 50 DM | Sony | 1 Spieler

Memory Card

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Herrlich schräges Gruselmärchen mit viel Witz und gigantischem Spieldesign

1

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Asteroids	Actionspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Baphomets Fluch II	Adventure	PC	Virgin	ca. 25 DM	1
Battlezone	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Bleifuß Rally	Rennspiel	PC	Virgin	ca. 25 DM	1
Civilization II	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
Croc	Jump&Run	PS	EA	ca. 50 DM	2
Caesar III NEU!	Strategiespiel	PC	Havas	ca. 30 DM	1
Curse of Monkey Island	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Dark Omen	Strategiespiel	PC	EA	ca. 40 DM	2
Diablo + Hellfire	Rollenspiel	PC	Sierra	ca. 30 DM	1
F1 World Grand Prix	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 70 DM	2
Formel 1 '98	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Gran Turismo	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Glover	Jump&Run	PC	Hasbro	ca. 30 DM	2
Heretic II NEU!	Action-Adventure	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Hexen II	Actionspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Interstate '76: Nitro Raiders NEU!	Actionspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Kurt NEU!	Fußball-Manager	PC	heart-line	ca. 40 DM	2
LylatWars	Actionspiel	N64	Nintendo	ca. 70 DM	1
MediEvil NEU!	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Soul Blade	Fightspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Tekken 3 NEU!	Fightspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Tomb Raider II - Director's Cut	Action-Adventure	PC	Eidos	ca. 50 DM	2
V-Rally	Rennspiel	PS	Infogrames	ca. 40 DM	2
Wave Race 64	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 70 DM	1
Worms 2	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	2
X-COM: Apocalypse	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	2

Alle Tips getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

INHALT TRIX

ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Der Spiegel an der kalten Wand zeigt das Antlitz altbekannt, doch findest Du das viel zu bitter, wirst Du mit den TRIX zum Ritter!

Alle Spiele alphabetisch

Seite 56

PC & Playstation

Driver (2. Teil) – Als Agent Tanner wirst Du hart geprüft, erst in Los Angeles und dann auch noch in New York (ab S. 56)

PC

Dungeon Keeper 2 (2. Teil) – Zum Abschluß gibt's alle restlichen „normalen" und die geheimen Missionen (ab S. 64)

PC, Playstation, N64 & Dreamcast

Shadow Man (1. Teil) – Auch ein Voodoo-Konner braucht mal Hilfe. Deta lllerte Karten verraten einfach mehr als abgesägte Hühnerbeine! (ab S. 66)

Nintendo 64

Command & Conquer 64 (GDI)
So macht Ihr die Expansionspläne des fiesen Tyrannen Kane zunichte (ab S. 72)

Seite 70 **PC**

Commandos: Im Auftrag der Ehre
Expendable
Heavy Gear 2

Seite 71 **PLAYSTATION**

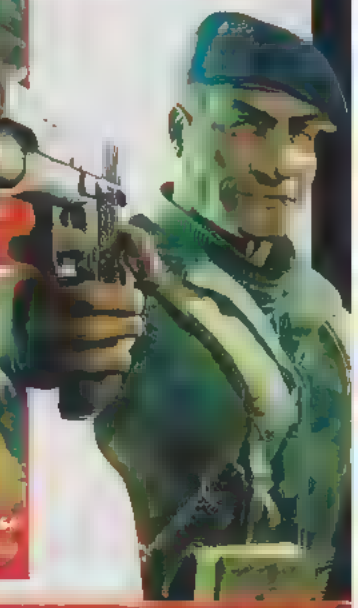
Actua Ice Hockey
Bomberman
Bomberman Fantasy Race
Civilization 2
Driver
Sports Car GT
T'ai Fu: Die Rache des Tigers
V-Rally 2

Seite 76

Charlie Blast's Territory
Micro Machines 64 Turbo

Seite 77

Lucky Luke
Mortal Kombat 4
Super Mario Brothers DX
V-Rally Championship Edition



Comic: Ralf Boyke

TRIX PER FAX

Wenn Du an die Telefon-Grundnummer rechts (weiß) einen

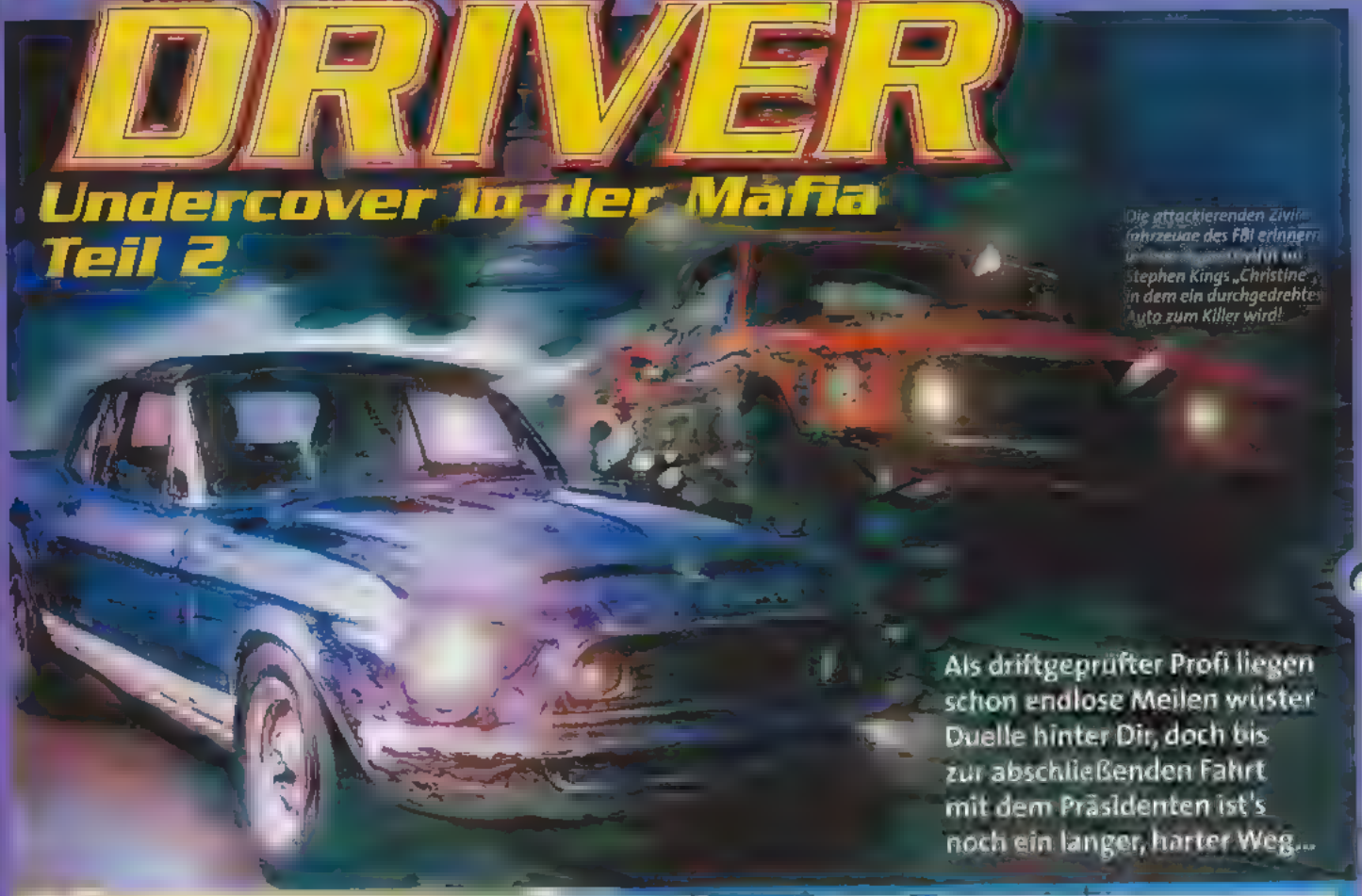
0190 869 389

HOT!
HOT!
F-22 Lightning 3 Cheats PC

HOT!
HOT!
HOT!
HOT!
265 Tony Hawk's Skateboarding Cheats

DRIVER

Undercover in der Mafia Teil 2



Die attackierenden Zivilfahrzeuge des FBI erinnern [illegible] Stephen Kings „Christine", in dem ein durchgedrehtes Auto zum Killer wird!

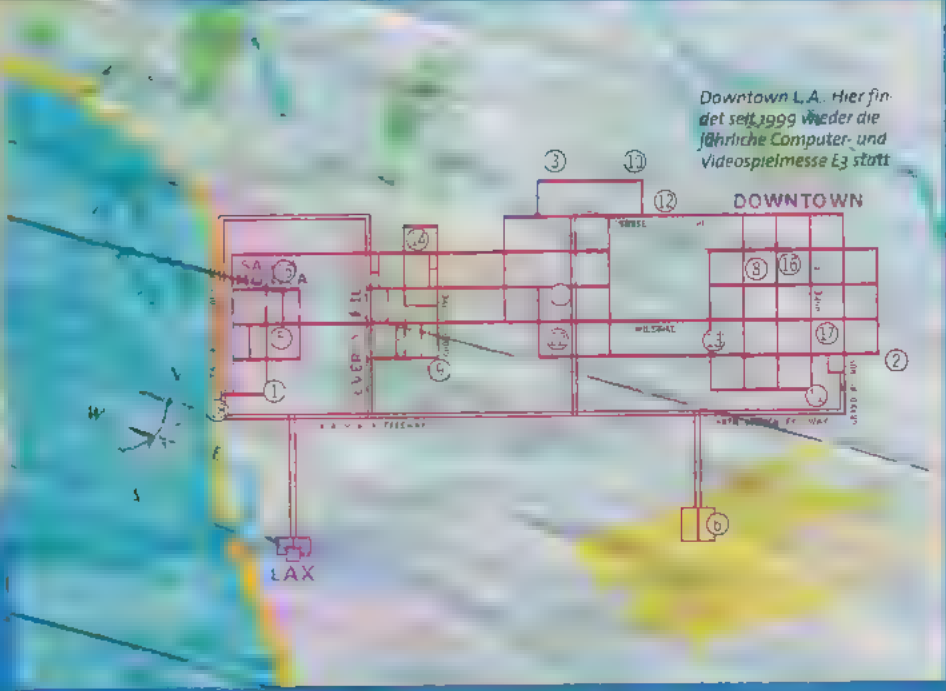
Als driftgeprüfter Profi liegen schon endlose Meilen wüster Duelle hinter Dir, doch bis zur abschließenden Fahrt mit dem Präsidenten ist's noch ein langer, harter Weg...

Tanner und Slater

Bevor es nach Los Angeles geht, mußt Du Dich noch in einem letzten Auftrag in San Francisco beweisen und den Verbrecher Slater in einem Crash-Duell besiegen. Ein schneller Start ist Voraussetzung für den Sieg. 1:45 Minuten hast Du für die Demontage von Slaters Wagen

Während Slater die Fahrbahn wechselt, sollte Du möglichst geradeaus Strecke machen

Mordsspaß in L. A. City Of Angels



Downtown L.A. Hier findet seit 1999 wieder die jährliche Computer- und Videospielmesse E3 statt

In Los Angeles führt Dich Dein Weg meistens über die dicken Autobahnen, die im Gegensatz zu Miami und San Francisco (siehe SCREENFUN 9/99) durch Leitplanken zwischen den zwei Fahrtrichtungen unterteilt sind. Darum mußt Du entgegenkommende Einsatzwagen nicht fürchten.

Dafür ist Los Angeles die Stadt der knappen Zeitlimits: Du wirst den Fuß nur selten vom Gaspedal nehmen. Die Polizei ist hier deutlich flinker als in den anderen Metropolen – mach Dich also auf spannende Verfolgungsjagden gefaßt!

Klau ein Polizeiauto

Anweisung von oberster Stelle: Die Mafia braucht einen gestohlenen Polizeiwagen, der im Westen von Los Angeles (1) für Dich bereitsteht. Du hast 2:45 Minuten Zeit, um die Kiste am anderen Ende der Stadt (2) abzuliefern. Für optimale Bestzeiten braust Du direkt auf die südliche Autobahn.

Verbrecher im Einsatz. Statt der Hupe aktivierst Du beim Polizeiauto mit der R1 Taste Blaulicht und Sirene

Die Verfolgung

Es folgt Deine letzte Bewährungsprobe, bevor Du näher in die geheimen Machenschaften der Mafia eingeweiht wirst. Ein dubioses Mitglied der Mafia flüchtet mit seinem Wagen (3) zum Flughafen, um klammheimlich zu verschwinden. Folge dem Verräter und stelle ihn innerhalb von 1:45 Minuten. Wende dabei die gleichen Fahrtechniken an wie in den vergangenen Rempelduellen.

Auch wenn der gegnerische Wagen nach hinten aus Deinem Sichtfeld verschwindet, darfst Du auf keinen Fall bremsen. Suche den Feind mit den verschiedenen Perspektiven (R2 und L2).

Nur die Ruhe kommt. Bevor Du in die Lagerhalle (6), flüchtest, sollte Du alle verfolgenden abschütteln.

Der Maddox-Anschlag

Jetzt wird's ernst. Die Mafia plant einen Anschlag auf den Regierungsbeamten Maddox, und Du chauffierst den Todesschützen. Natürlich hast Du vorher Deine Polizei-Hintermänner informiert, doch Deinen Tipp zu verheimlichen wird schwierig!

Setze Dich also hinters Steuer (4) und brause in 1:45 Minuten ins Parkhaus zum Treffpunkt 5. Von hier aus geht's in den Norden zum Chinese Theater 3. Du hast nur 2:10 Minuten.

Nachdem der Mafia-Scharfschütze sein Ziel Maddox verfehlt hat, erwartet Euch ein Polizeihinterhalt. Schnell zurück ins Versteck in der Lagerhalle (6)!

Luckys Arztbesuch

Bei einer Bleikugel im Bauch stellt mancher Arzt in der Notaufnahme lästige Fragen. Kollege Lucky hat diesmal leider kein Glück gehabt und sitzt blutend in einer durchlöcherten Bar fest.

Hupfe in Deinen Wagen (7) und hole ihn innerhalb einer Minute bei der Bar ab (8) – das Zeitlimit ist hier sehr knapp bemessen. Anschließend geht's mit 50 Minuten weiter zum Arzt (9). Laß Dich auch hier bloß nicht aufhalten!

Lucky erwartet Dich neben der Bar (8) in der Seitenstraße.

Maya

Haben die Sanitäter Betriebsausflug? Schon wieder wartet ein Fall für den Arzt auf Dich. Maya muß dringend ins Krankenhaus und wartet zu Hause (10) auf Dich. Eine Minute bleibt Dir, um vom Motel (7) zu ihr zu gelangen.

Abschließend dusst Du in 1:15 Minuten weiter ins Hospital (11). Nur ein unglücklicher Crash kann die Mission vereiteln.

Erst im letzten Augenblick bremsen! So mancher Undercover-Cop erliegt wenige Meter vor dem Ziel dem Zeitlimit.

Lucky zur Kippe

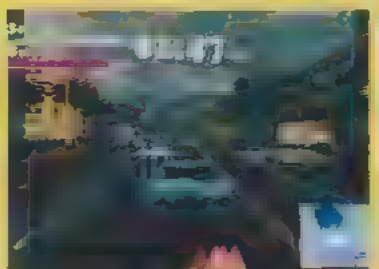
Vollständig genesen, setzt Lucky seine Racheplane und die Tat um. Brause vom Motel (7) aus los und hole Lucky innerhalb einer Minute vor seiner Wohnung (12) ab.

Anschließend geht's innerhalb einer Minute weiter ins Versteck der feindlichen Bande (13), in dem Lucky sofort aus allen Rohren um sich feuert. Nach getaner Arbeit versteckt Ihr Euch vor den Cops in der bekannten Lagerhalle (6).

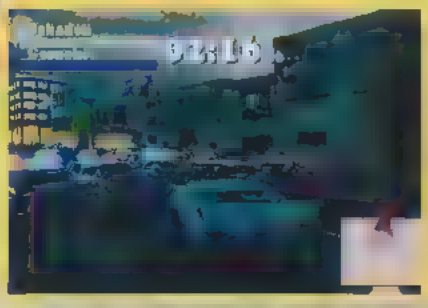
Augen zu und durch! Auf der Flucht ins Lagerhaus (6) kleben die Cops wie Kaugummi an Deinen Fersen.

Die Probefahrt

Im Vergleich zu den letzten Aufträgen ist diese Mission gemütlich. Ohne Zeitlimit düst Du vom Osten der Stadt [illegible] Westen (8) und erprobst den Fluchtwagen, ohne die Gegenmaßnahmen der Mafia oder der Polizei. Dir dabei eventuell [illegible]



[illegible]



Laß Dich nicht kriegen! Haben Dich die Cops erst einmal eingekeilt, bist Du hoffnungslos verloren.

Die Flucht aus Beverly Hills

Deine nächste Mission führt Dich ins prunkvolle Beverly Hills. Deine Mafia-Kollegen benötigen einen aufgeweckten Fluchtfahrer für einen Einbruch. Vom Motel (7) aus fährst Du innerhalb einer Minute direkt ins Reichenviertel (14), wo Du Deine Kollegen triffst.

Mit vollen Taschen tuckerst Du frohgemut weiter ins Versteck der Einbrecher (15), doch dort wartet bereits schon die Polizei auf Dich. Dabei bleibt nur noch die Flucht ins Ersatzversteck (16) auf der anderen Seite der Stadt.

DRIVER

Showdown in
N.Y.
The Big Apple

In New York ist das Gangsterleben die reinste Hölle: Die Cops fahren wie der Teufel, und der Secret Service heizt Dir mit seinen Zivilwagen ordentlich ein.

Nütze die vielen Grünflächen der Stadt als Abkürzung, denn nur wenn die Polizei ganz dicht hinter Dir fährt, folgt sie Dir aufs Grün. Grund für die ganze Aufregung ist der bevorstehende Besuch des Präsidenten: Ist seine (und Deine) Anwesenheit nur ein Zufall?

Luthers Müll

Grenzenloses Schrammelvergnügen verspricht Gangsterkollege Luther. Eines seiner Opfer hat einen Schrottwagen hinterlassen (1), der alsbald in die Schrottpresse (2) wandern muß.

Wie schnell Du fährst, ist dabei egal, und in welchem Zustand Du das Auto ablieferst, ebenfalls. Viel Spaß!

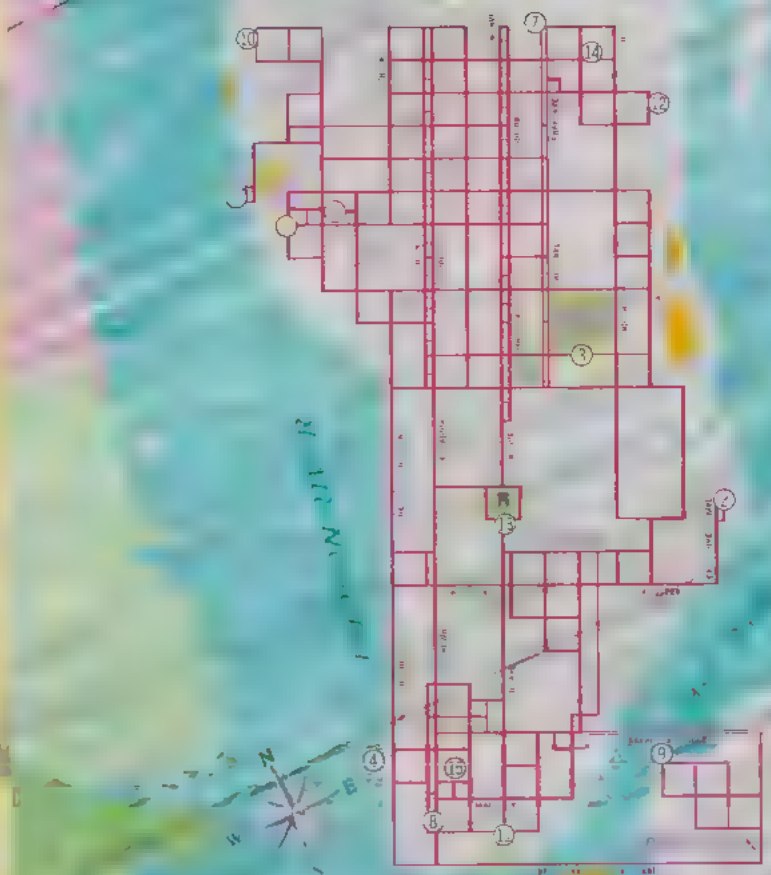
Vollgas-Duell mit den Cops. Bei Luthers Schrottwagen machen ein paar Beulen mehr oder weniger nichts mehr aus.

Die Rettung

Deine Mafia-Kollegen sitzen in einem Polizeikessel fest: Schwing Dich in Deine Karre (3) und brettere in 2:40 Minuten nach Downtown (4). Dort holst Du die Jungs im Kugelhagel ab und flüchtest mit ihnen ins sichere Versteck (5).

Für einen geübten Fahrer wie Dich ist dies ein Routinejob.

Flucht aus dem Polizeiinferno. Erfahrene Raser wie Du nehmen einen anderen Verkehrsteilnehmer als Rammbock her.



In „Der Unfall" steuerst Du (als Cop) als Verbrecher getarnt einen gestohlenen Cop-Wagen, um als vorgetäuschter Cop einen Verbrecher zu erledigen - verwirrend.

Grand Central Station

Das Schicksal nimmt seinen Lauf: In dieser Mission legst Du Dich erstmals mit dem Secret Service an.

Ein Mafia-Kollege plant ein großes Ding und benötigt einen Fahrer für eine Übergabe. Gib also ordentlich Gas (3) und rase in 3:20 Minuten zum vereinbarten Treffpunkt (6). Dein Auftraggeber schickt Dich zur Grand Central Station (7), wo ein Mann mit Cowboyhut auf einen Schlüssel wartet.

Nach der Übergabe wird's kritisch: Auf dem Rückweg zum Kontaktmann (6) heftet sich der Secret Service in schwarzen Limousinen an Deine Fersen und versucht, Dich mit Kamikaze-Methoden zu stellen.

Der Unfall

Um die Konkurrenz außer Gefecht zu setzen, ergreifst Du jetzt einen mörderischen Plan: Mit einem gestohlenen Polizeiauto lauerst Du dem Spitzenfahrer von Verbrecherboß Granger in einer Seitenstraße (8) auf. Gib gleich zu Beginn Vollgas und versuche, den vorbeifahrenden Wagen sofort zu erwischen.

Leider zu spät. Wer Grangers Wagen am Anfang gleich verfehlt, schenkt ihm einen entscheidenden Vorsprung.

Hallo Taxi

Die Mafia braucht ein geklautes Taxi – kein Problem für einen Profi-Gangster wie Dich!

Du bretterst mit dem entführten Vehikel auf die Insel im Süden (9). Dabei kannst Du die hartnäckigen Cops kaum abschütteln: Schlängle Dich also durch den Verkehr, und remple im Vorbeifahren mit dem Kofferraum die anderen Wagen vorn an der Motorhaube an (siehe Bild). Die Armsten schleudern hinter Dir quer über die Straße und verwandeln im dichten Verkehr den Asphalt in ein Feuerinferno.

Fies ist Trumpf: Schneide wie im Bild die anderen Wagen, und die Straße wird zum Chaos.

DRIVER

Granger und seine Jungs

Nach Grangers Fahrer ist seine ganze Gang dran. Du beginnst am Park und mußt in nur drei Minuten die Sippe in vier Autos im nahen Umkreis stellen.

Eine genaue Beschreibung der Standorte ist in dieser Mission leider nicht möglich, da die gegnerischen Wagen per Zufall erscheinen und nach einiger Zeit auch wieder verschwinden. Achte einfach mit einem Auge auf den Pfeil im Radarschirm.

Bei Deiner Flucht vor den Cops sollte Du möglichst alle Grünflächen nutzen, denn die Polizei gibt auf Bäume nur selten acht

Reifenriß

Totaler Kahlschlag: Ein Verbrecher-Rivale macht Ärger dafür schrottest Du seinen geparkten Wagen. Steig in Dein Auto (3) und flitze in zwei Minuten zum Kreisverkehr (13). Hier machst Du aus dem markierten Wagen einen Metallklumpen.

Vorsicht, die Cops warten schon auf Dich! Im Blaulichtgewitter flüchtest Du dann zurück ins Motel (3) und überlegst Dir ein gutes Alibi.

Da haben die hungrigen Kerls doch glatt den Braten gerochen. Am Kreisverkehr (13) warten die Cops bereits auf Dich

Die Negative

Die Mafiosi sind stinksauer: Ein verräterischer Mitwisser hat pikante Negative gestohlen und fährt damit sogar schnurstracks zur Polizei im Nordwesten von New York (14). Läuft Dir der Fiesling vor den Kühler, gib sofort Vollgas und treibe ihn immer geradeaus vor Dir her. Halte wenige Meter hinter ihm Abstand und warte, bis er nach rechts oder links in eine Straße abbiegt. Erst jetzt greifst Du an.

Schneide dem Verbrecher den Weg ab, brettere seitlich in seine Tür und schiebe ihn quer über die Straße gegen die nächste Hauswand. Ist er dort festgenagelt, setzt Du mit ein paar herzhaften Schubsern nach. Jede andere Taktik scheitert in den meisten Fällen, denn der Meisterfahrer hängt Dich nach wenigen Kurven ab.

Kampftaktik: Fahre mit kurzem Abstand hinter Deinem Opfer her und warte, bis es nach rechts oder links abbiegt

Nun rammst Du Deinen Gegner in die Seite und schiebst ihn derb gegen die nächste Wand

Die Ali-Situation

Vor den letzten Missionen solltest Du auf jeden Fall Deine Freundin in Sicherheit bringen. Du sie vom Motel (3) innerhalb von zwei Minuten zu ihr (15) und bringe sie in Dein Appartment (3). Dabei hast Du vorallem mit dem Secret Service zu kämpfen, der in grauen Taxis auf Dich lauert. Bei der Hinfahrt solltest Du auf jeden Fall von Osten auf das Motel zufahren, denn westlich des Eingangs befindet sich eine Polizeisperre.

Achte in der Ali-Situation stets auf die grauen Taxis (hier im Vordergrund), die dem Secret Service gehören

Feierliche Fahrt

Jetzt geht's ans Eingemachte: Um Dich als Fahrer für den Showdown zu qualifizieren, mußt du der Mafia einen Beweis Deiner Fähigkeiten liefern.

Der Unterweltrekord vom Süden (9) quer durch die Stadt in den Norden (10) liegt bei genau vier Minuten. Nur wenn Du noch schneller durch die Straßen bretterst, fällt die Wahl auf Dich.

Fahre also gleich zu Beginn geradeaus und nach links um den Block, und nimm die nördliche Autobahn über den Fluß. Anschließend hältst Du Dich an eine breite Straße, die geradewegs durch die Stadt führt.

Die Fahrt des Präsidenten

Endlich weiht Dich die Mafia in ihre finstersten Pläne ein. Der Präsident ist das Ziel des nächsten Anschlags. Du sollst als Chauffeur getarnt den Präsidenten entführen (11) und direkt zu den Killern bringen. Als undercover Cop bretterst Du jedoch geradewegs weiter ins Parkhaus (12), in dem Dein Vorgesetzter auf Dich wartet.

Bis dahin machen Dir der Secret Service und die Cops schwer zu schaffen. Sobald Du die Taxi-Barriere passiert hast, folgen Dir laufend vier Polizeiautos und drei getarnte Einsatzwagen. Alle sind sie schneller als Du – am besten schlängelst Du Dich durch den Gegenverkehr, um den Verfolgern das Leben zu erschweren.

Die beste Route ist die direkte. Fahre schnurstracks zum Park (13) und geradeaus weiter, dann geht es schräg nordöstlich durch die Grünflächen bei (3) weiter.

Abschütteln wirst Du Deine Verfolger nie, dafür kannst Du den Schwung ausnützen, wenn sie hinten in Dich hineinkrachen!

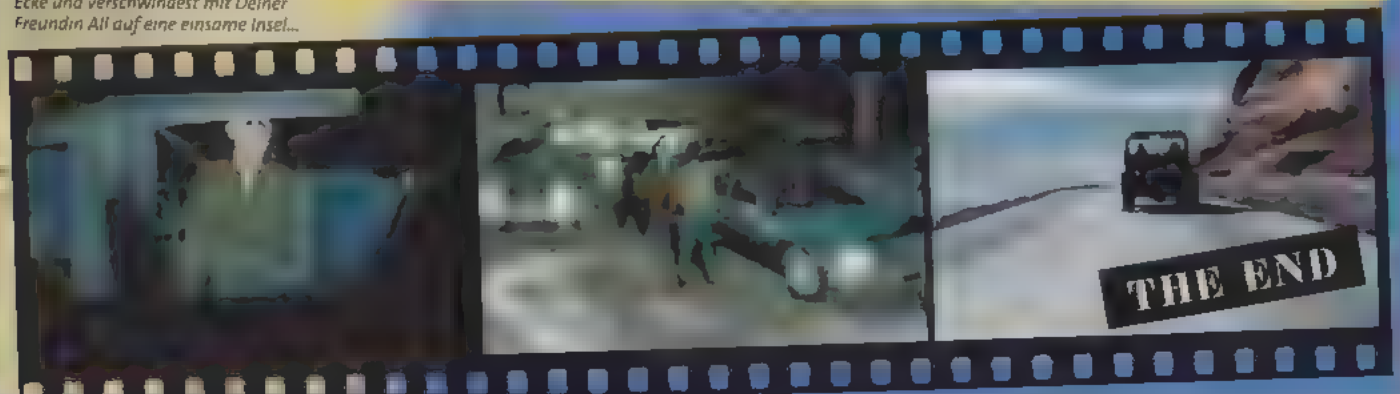
Zusatzinfo für frustrierte Spieler: Auf der Schwierigkeitsstufe „Einfach" ist diese Mission schon extrem schwierig, und auf „Normal" oder „Schwer" braucht selbst ein absoluter Fahrprofi noch jede Menge Glück – also, nicht verzweifeln, Du bist nicht allein in Deinem Schmerz.

Game over – zu schnell vorbei. Wenn Du auf schneller Flucht mit Vollgas in Polizeisperren rast, bist Du schon verloren

Wenn mehrere Verfolger nacheinander in Deinen Wagen rasen, findest Du Dich auf dem Dach oder der Seite liegend wieder

Keine Chance. Der Secret Service ist leider wesentlich cleverer als die Polizei, und folgt Dir locker durch den dichten Verkehr

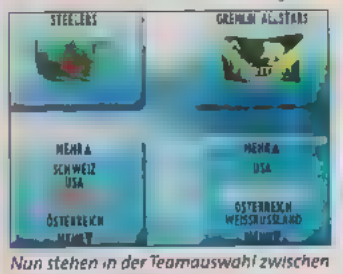
Auftrag erledigt: Nachdem sich der Präsident persönlich bei Dir bedankt hat, wirfst Du Deine Marke in die Ecke und verschwindest mit Deiner Freundin Ali auf eine einsame Insel...



Text: Oliver Ehrle

Actua Ice Hockey

Haltet im Hauptmenu so lange die Tastenkombination L1+L2+R2 gedruckt, bis ein Geräusch den Cheat bestätigt



Nun stehen in der Teamauswahl zwischen den USA und Österreich zwei neue Mannschaften zur Auswahl bereit

Zum einen sind das die „Steelers", zum anderen die leider nur unwesentlich stärkeren „Gremlin Allstars"

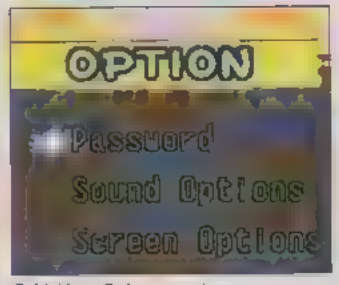
...die hier ihre Gegner aufs Eis führen

Bomberman

Die nachstehenden **Level-Paßwörter** bieten maximale Bombenanzahl und eine überzeugende Flammenlänge

Passcodes

Level 1	Level 31
46224622	26572657
Level 11	Level 41
10191019	38793879
Level 21	
12221222	



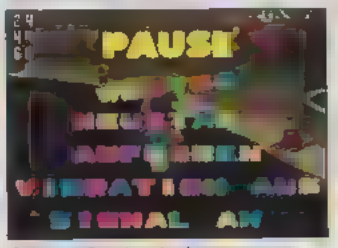
Geht übers Optionsmenü

***38793879**: zur Password-Eingabe und wahlt dort zum Beispiel Level 41.*

...in dem Ihr dank der vielen Bomben und der Flammenlänge den Gegnern gehörig Feuer unterm Hintern macht

Bomberman Fantasy Race

Für eine bombastische Laufstimmung sorgt dieser Cheat: Pausiert das laufende Spiel und drückt nacheinander L1 L1 R1 R1 ↓ ↑ ◎. Setzt Ihr nun das Rennen fort, klingt jeder Schritt Eures Spielgefährten wie ein kleines Erdbeben.

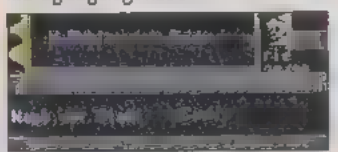


Gebt den Cheat in der Spielpause ein

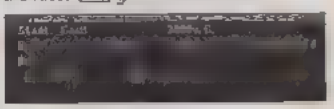
Man hört es deutlich: Dieses kleine Knuddelwesen wäre viel lieber Godzilla!

Civilization 2

Braucht Ihr mehr Geld? Dann grundet eine neue Stadt und andert ihren Namen in „**_CasH**". Haltet R1, wahrend Ihr den Buchstaben „H" eingebt. Bei richtiger Eingabe sollte Euer eigentlich nicht vorhandenes Anfangskapital kräftig zugelegt haben!



***_CasH**: Achtung: Bei der Eingabe von „H" die Taste R1 gedruckt halten!*



Als Dankeschön gibt's jede Menge Gold im ansonsten leeren Stadtsäckl

Driver

Gebt einen der folgenden Codes im Hauptmenü ein. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Die entsprechende Option wird dann im „Cheats"-Menü freigeschaltet.

Cheats

Credits anzeigen
L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2
L2 R1 R2 L1 L2 R1

Unzerstorbar
L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2
L1 R2 R1 L2 L1 L1

Immunitat – Keine Polize
L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2
L2 R1 R1 L1 L1 R2

Hinterrad Steuerung
R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2
L2 L1 R2 R1 L2 L1

Mini Autos
R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1
R2 L1 R1 L2 L2 L2

Australischer Modus
R2 R2 R1 L2 L1 R2 L2
L1 R2 R2 L2 R2 L1

Stelzen-Modus
R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2
R2 L2 L2 L1 R2 R1

Das coole Hauptmenü – der richtige Platz, um Tanner mit ein paar Cheats bei seinem schwierigen Auftrag zu helfen (soll heißen: Gebt hier die Codes ein)

Korrekt eingetippte Cheats werden mit einem Geräusch bestätigt und anschliessend im Cheatmenü aktiviert

***Credits:** Der Spieldesigner hatte offensichtlich eine Menge Spaß*

***Mini-Autos:** Die Straße zu schmal – kein Problem, wir verkleinern einfach die Autos, und schon ist ausreichend Platz für jedes noch so gewagte Manöver!*

***Australischer Modus:** Der Bildschirm steht auf dem Kopf – schließlich liegt Australien auf der Unterseite der Welt*

***Stelzen-Modus:** Jetzt lernt Ihr die gute Federung so richtig zu schätzen!*

„T'ai Fu": Ein Königreich für diese Taille

Sports Car GT

Die Cheats werden im **„Press Start"-Bildschirm** aktiviert, ein Geräusch erklingt bei korrekter Eingabe

Cheats

1.500.000 Dollar Startkapital
↑ ← → ↓ → L1 ○

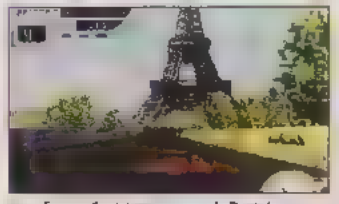
Alle Strecken und GT-Cups
↓ ↓ ← → ↑ ← ○ R2

Der nicht ge Platz für die Cheateingabe

↑ ← → ↓ → L2 ○ Bei diesem Vermögen wird selbst der geheimnisumwitterte Porsche gri GTi erschwinglich

↓ ↓ ← → ↑ ← ○ R2 Alle GT-Cups

und Strecken werden freigeschaltet



auf zum Sightseeing nach Paris!

T'ai Fu: Die Rache des Tigers

Cheats im Karten-Bildschirm

Druckt in der Kartenansicht die Tasten R2 △ R2 △ ○ ↑ □. Nun können die folgenden Cheats aktiviert werden

Cheats im Karten-Bildschirm

Levelauswahl
R2 △ R2 △ ○ □
↓ △ ↑ → ← ↓ ↑ L1

Story-Auswahl menu
R2 △ R2 △ ○ ○
↓ △ ↑ → ← ↓ ↑ L2

Credits
R2 △ R2 △ ↓ □
○ △ ↑ ↓ ← → ↑ R1

R2 △ R2 △ ○ ↑ □ Aktiviert zuerst den Cheat-Modus in diesem Bildschirm

Levelauswahl: Ihr könnt die einzelnen Endgegner ebenfalls anwählen

Credits: Die Spielemacher haben sich mit kunstvollen Grafiken verewigt

Cheat-Modus im Spiel aktivieren

Druckt während des Spiels die Tasten R2 △ R2 △ ○ ✕ □. Nun können die folgenden Cheats aktiviert werden

Cheats im Spiel

Alle Stile
R2 △ R2 ← → △

Volle Chi-Energie
R2 △ R2 ← → □

Volle Lebensenergie
R2 △ R2 ← → ○

Unsichtbarkeit
R2 △ R2 ← → R1

Unverwundbarkeit
R2 △ R2 ← → R2

Größere Gegner
R2 △ R2 ← → ↑

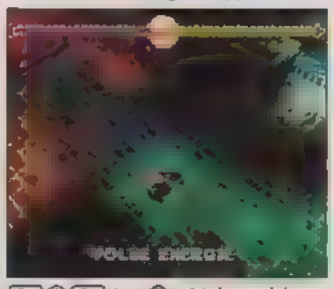
Kleinere Gegner
R2 △ R2 ← → ↓

Verrücktes Blut
R2 △ R2 → → →

Unbegrenzte Anzahl an Leben
R2 △ R2 ← → ✕

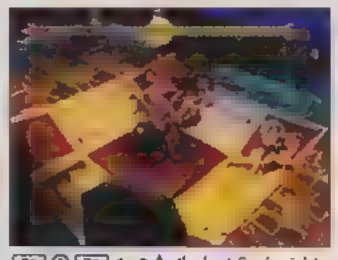
R2 △ R2 ← → △ Ob Tiger-Kranich, Schlange oder Affe: Ab sofort stehen alle Kung-Fu-Stile zur Verfügung

Sollte die Lebensenergie knapp werden

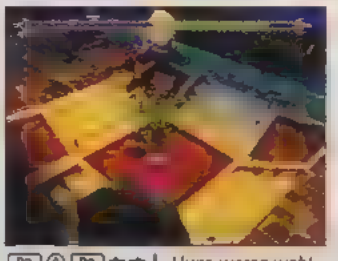


R2 △ R2 ← → ○ ...ist das noch lange kein Grund, die Fäuste in den Hosentaschen zu versenken Energie ist billig

R2 △ R2 ← → R1 Unsichtbar und doch spurbar ein Alptraum für Gegner!



R2 △ R2 ← → ↑ Ihr legt Euch nicht mit Kleineren an? Kein Problem, mit diesem Cheat wurden Wachstumspillen in die feindlichen Scharen gefeuert



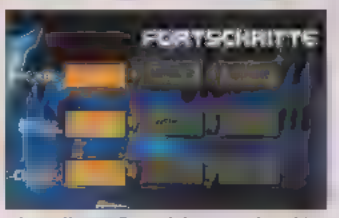
R2 △ R2 ← → ↓ Uups, waren wohl doch zu groß, die bösen Buben? Gut, daß der Wachstums-Cheat auch umgekehrt funktioniert (↓ statt ↑ am Ende des vorherigen Cheats eingeben

V-Rally 2

Alle Autos und Spielmodi freischalten

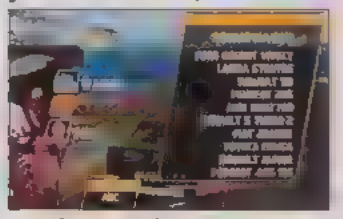
Geht im Optionsmenü in „Fortschritte" und druckt dort nacheinander L1 R1 ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ ○ und abschließend noch ✕ + SELECT. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Alle Bonus-Autos und Trophäen können nur durch Drücken von ✕ auf dem letzten Kasten freigeschaltet werden

Wählt hier die „Fortschritte" aus



...hm, allzugroße sind das ja noch nicht – gebt also den aufgeführten Cheat ein

Ab jetzt könnt Ihr alle vorher in Grau gehaltenen Felder mit ✕ aktivieren



und Euch so die Bonus-Wagen

und die Strecken freischalten

Der [illegible] V-Rally" schlängelt sich im Winter über die „Monte Carlo"-Expertenstrecke – sollten wir einen „guten Rutsch" ins neue Jahr wünschen?

Text: Andreas von Lepel

Dungeon Keeper 2

Prächtig, dieser wunderschöne Grafik-Dunst! Vier Nächte lang dürften die Heldenleichen in Kalte modern, doch jetzt geht es mit der PC GAMES-Dungeon-Keeper-Komplettlösung weiter. Diesmal wird auch enthüllt, wie Du an alle versteckten Geheimnisse kommst.

Teil 2

Ruhe vor dem Sturm: Horny wartet auf seinen Einsatz gegen die Steinritter

Level 6b: Hinterhalt, Sußwassertal

Sobald eine seriose Grundausstattung an Skeletten beisammen ist, solltest Du damit beginnen, einzelne Gefangene in die Folterkammer zu werfen, um wichtige Karten-Informationen zu erhalten

Level 7: Höhlen, Bernsteinreich

Baue am Anfang schnell einen Schlafraum, um damit ein paar faule Goblins anzulocken. Die brauchst Du nämlich dringend, um den ersten Angriff zu überstehen. Die nachfolgenden Riesen streckst Du mit Blitzen nieder – dann trauen sich Deine Monster auch, diese überdimensionalen Burschen zu vertrimmen

Level 8: Nachspiel, Drachental

Die Salamander können über Lava spazieren und sind deshalb eine starke Truppe, um die Zwerg-Attacken im Norden abzuwehren. Der Level-Lord wird durch den Wachraum nördlich vom Kerker laufen. Bis zu seinem Auftauchen solltest Du genug starke Monster beisammen haben, um ihn dann zusammen mit ein paar Donnerschlag-Blitzen wegzuputzen

Level 9: Überfall, Silberstrom

Es ist nicht nötig (und nicht ratsam), alle Helden Stationen vor Ablauf des Zeitlimits zu übernehmen. Bereite Dich lieber auf den Empfang des Level-Lords nach Ablauf des Zeitlimits vor. Mit einem vollen Mana-Konto sollte er kein Problem darstellen

Level 10: Zerschlagung, Blattsingen

Ein schwerer Level, der sich auf zwei Arten gewinnen läßt: Sobald Du den blauen Dungeon im Norden anbuddelst, greifen die grauen Heldenhorden schon vor Ablauf des Countdowns an. Du kannst Dich aber mit etwas Abstand an den Dungeon herantasten und über den Hühnerstall vorstoßen. Wenn Du Dich beeilst und Deine Truppen sofort einsetzt, kannst Du gewinnen, bevor die Heimat überrannt wird.

Alternativ dazu rüstest Du den Eingangsbereich zum Dungeon mit vielen Wächterfallen auf. Nach Ablauf des Zeitlimits überfallen Dich die Helden von der Ost-Seite. Durch die Kanonen werden sie soweit geschwächt, daß Du die anschließende Massenschlacht gewinnen kannst

Level 11a: Gemetzel, Schimmerlich

Du kannst dankenswerterweise gleich auf zwei Portale zugreifen und wirst in der Anfangsphase nicht attackiert. Beim Sturm auf die Heldenfestung mußt Du auf die Falle mit dem rollenden Felsen achten, der kann eine ganze Monstergruppe platten

Level 12: Aasgeier, Goldbucht

Den übernommenen Friedhof solltest Du ausbauen und eine stattliche Vampirhorde zuchten. Achte darauf, möglichst nur trainierte Monster in die schweren Kämpfe zu werfen (Level 4 aufwärts)

Level 13: Konvertiten, Gottestrutz

Die Vampirhorden, die von Osten aus auf den Dungeon zusturmen, sollte man möglichst lange vermeiden. Wenn Deine Imps dem Vampir-Dungeon zu nahe kommen, greifen die gierigen Flattermänner schon vor Ablauf des Zeitlimits an – also immer ein Auge auf die Kleinen haben!

Auch mit einer großen Menge konvertierter Mönche ist gegen die Vampir-Übermacht kein Kraut gewachsen. Du solltest sie zusätzlich mit einer guten Menge Fallen aufhalten. Du brauchst unbedingt genügend Zeit, um mit einem konzentrierten Angriff das schwach gesicherte gegnerische Dungeon-Herz zu stürmen

Tanz der Vampire in Level 13: Der kluge Imp bringt sich schnell in Sicherheit und lebt ein bißchen länger

Level 14: Ernteeinsatz, Pfirsichberg

Um diesen Level zu gewinnen, mußt Du Horny beschwören. Das kostet nicht nur viel Mana, sondern macht auch einen steten Mana-Nachschub nötig. Schließlich willst Du ja Horny lange genug in der Spielwelt halten, damit er sich zum Lord vorkämpfen kann. Darum eroberst Du zuerst eine Managruft nach der anderen und hältst Dich mit anderen Ausgaben vorerst zurück – wie schon im Wilden Westen ist Gold knapp

Level 15a: Kreuzzug, Fluxemberg

Kein Portal weit und breit – in dieser Mission mußt Du Dir eine Armee zusammenkaufen. Schnell nach unten buddeln und Kerkerräume mit Schwarzen Rittern übernehmen! Diese Superkämpfer sind eine gute Grundlage. Durch den Bau einer Folterkammer bekehrst Du außerdem gefangene Gegner. Richtung Osten erwarten Dich eine Bastion der Flatterfeen und am Ende auch der Level-Lord

Level 16: List, Steinfeste

Bloß nicht erwischen lassen. Sobald die Helden Übermacht Deine Buddelaktivitäten mitbekommt, hast Du schlechte Karten. Nördlich vom Dungeon-Herz baust Du Schlafsaal und Hühnerfarm. Übernimmt dann zunächst Kerkerräume mit neutralen Kreaturen, die zu Dir überlaufen. Klammheimlich schleichst Du Dich an den Rändern entlang nach Norden und besetzt dabei Raum für Raum. Durchbrüche am besten mit Geheimturen vertuschen! Achte verschärft darauf, daß die ruhrigen Imps nicht in die Helden-Heimstatt wuseln. Eine vermeigelte Tür wirkt Wunder. Sobald Du die Managruft im Südwesten erobert hast, kannst über eine Offensive mit Horny unterstützung nachdenken

Level 17: Gefallene Engel, Mondschein

Platz und Gold gibt es hier im Überfluß, allerdings auch zwei happige Gegner. Grab Dich schnell Richtung Norden in die Mitte des Spielfelds vor, wo ein Tempel übernommen werden kann. Hier solltest Du im Spielverlauf mindestens 20 Helden opfern

Level 18: Bruderschaft, Kirschhain

Es ist keine gute Idee, den Obermotz in der Mitte sofort anzugreifen. Seine lästige Verwandtschaft kommt ihm garantiert zu Hilfe und läßt Dir keine Chance. Deshalb mußt Du erst die Dungeons links und rechts vom blauen Tunnelreich besetzen. Danach hast Du genug Mana- und Goldquellen, um den Großangriff zu planen. Stell Dich auf einen langen Endkampf ein. Am besten wirfst Du stets relativ kleine Gruppen hochwertiger, gut trainierter Monster hinein und unterstützt sie in der Schlacht möglichst lange mit Heilzaubern

Imps sind aber für Dungeonwände gefährlicher als für Gegner

Level 19: Abtrünniger Bettlereskz

Laß be m Go dgraben erst einmal die Finger vom Süden Im Norden stößt Du auf Gold, Gegner und ein Extra, das die gesamte Levelkarte enthüllt Damit hast Du wen g Probleme, die drei Prinzen zu orten.

Die Knaben einzufangen, ist knifflig: Sobald einer angegriffen wird hauen die anderen zwei ab. Deshalb mußt Du zunächst zwei der dre Prinzen isolieren ndem Du sie in die M tte von Steinbrucken lockst, die uber Lava gebaut sind. Dann sofort die Anfangs- und Endteile der Brucke verkaufen – schon gibt es kein Entkommen! Jetzt kannst Du den dritten Prinzen fangen, foltern und Dir seine Bruder der Reihe nach vornehmen. Für die Anfangskämpfe ist übrigens der Level-10-Ritter höchst n lfreich, der in Wartestel ung westlich Deines Dungeons geparkt ist

Level 20: Königsmord, Herz des Landes

Um die anfänglichen Dauerangriffe zu stoppen, zerstörst Du die Heldentore durch Umbuddelung

Mit einem übernommenen Monster haust Du eigenhändig die Fallen im Nordwest Bereich weg, damit die Imps mit dem Riesenlegen nachkommen.

Bis zum Endkampf ist alles recht leicht Hier lockst Du die Level-10 Bodyguards am besten einzeln heraus und heils' Deine angreifenden Monster permanent. Wenn auch der Level-Lord gefallen ist, gibt es noch ein letztes Hindernis: die „unkaputtbaren" Steinritter. Warte, bis die Mana-Vorräte voll sind, und beschwöre dann Horny. Er macht kurzen Prozeß mit den Mörtel-Helden und befreit damit das letzte Stück für die Juwelensammlung Glückwunsch, gewonnen!

Marmor, Stein und Eisen bricht: Unser großer Freund Horny ist als einziger in der Lage, die Steinritter anzukratzen

ACTION!

Schmucke De nen Dungeon daheim! Zusammen mit EA ver osen w r 1 Horny Standfigur uber 2 Meter hoch W e ihr bei der Ver osung mitmachen konnt erfahrt Ihr auf der Jackpot Se te 130 Aktionsschluß st der 20 10 1999 Der Rechtsweg ist ausgesch ossen

Die Geheimlevels

In „Dungeon Keeper 2" stecken fünf versteckte Bonus-Missionen. Dabei haben sich die Designer einige besonders originelle Aufgaben einfallen lassen, die über den gewöhnlichen Dungeon-Alltag hinausgehen. Um diese Spezial-Levels zu aktivieren, mußt Du bestimmte Extras finden, deren Verstecke wir hier zeigen.

Geheimlevel 1: Golf

Hier (siehe gelber Kringel) ist in der 5. Mission der Zugang für Geheimlevel 1 versteckt

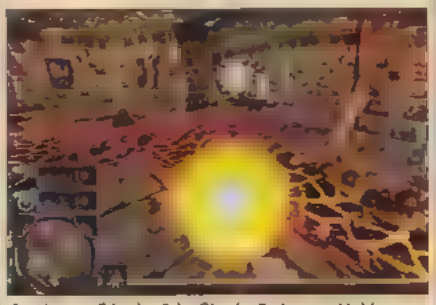
Den ersten Geheimlevel öffnest Du in der fünften Mission. Als kleine Entspannung vom ständigen Heldenfoltern wird Dir eine Runde Golf gegönnt. Als Golfball-Ersatz dienen vier Felsen, die Du durch Klapse steuerst (rechte Maustaste drücken). Du mußt dabei blitzschnell Deinen Blickwinkel drehen, um die Brocken in die gewünschte Richtung zu klopfen.

Gib dem felsigen Ersatz-„Golfball" schnell einen Klaps, um ihn damit in Richtung Ziel zu lenken

Geheimlevel 2: Schießbude

Hier ist in der 7. Mission der Zugang für Geheimlevel 2 versteckt

Mit gut gezielten Feuerbällen räumst Du in der Helden-Schießbude ab. Achte auf die Geräusche von heranausenden Pfeilen und Feuersalven, mit denen Du gelegentlich beschossen wirst. Um keine Zeit zu verlieren, solltest Du diesen Angriffen nur ausweichen. Dabei immer schön Distanz zum Obergegner halten und ihn gemütlich einäschern!



Grottenspaß in der Schießbude: Erst einen Helden anvisieren, einmal kraftig grinsen und Feuer frei!

Geheimlevel 3: Labyrinth

Hier ist in der 10. Mission der Zugang für Geheimlevel 3 versteckt

In Mission 10 verdienst Du Dir die Labyrinth-Eintrittskarte. Als einsamer Dunkler Engel mußt Du den Nachhauseweg in den heimischen Dungeon finden. Wenn eine Lava-Sackgasse droht, hast Du wahrscheinlich einen Schalter nicht berührt. Die in der Ferne sichtbaren Helden kannst Du ignorieren, aber vor den Fallen solltest Du Dich in acht nehmen.

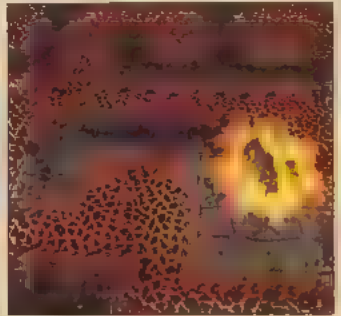
Schau heimwärts, Engel! Mit Geduld und Schalterbetätigung meistert man das Labyrinth

Geheimlevel 4: Bowling

Der Zugang zur Bowlingbahn fuhrt uber ein Extra in Mission 13. Die in „Golf" tra nierten Felsen Klapskünste sind erneut gefragt. Diesmal schubst Du die Brocken für eine fröhliche Runde Zwergenkegeln über die Fliesen.

Ebenso präzises wie schnel es Ste nehauen ist dabei notwendig, damit die kostbaren Kullerkuge n nicht in der Lava versinken.

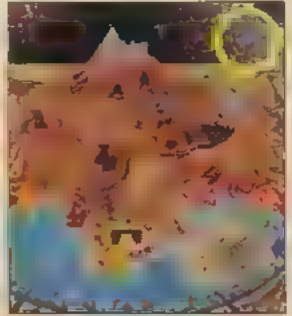
Hier ist in der 13. Mission der Zugang fur Geheimlevel 4 versteckt



Erleichtert registriert der Zwerg (l.) das Abtauchen des Felsens im Lavasee

Geheimlevel 5: Imp-Invasion

Vom Abend des 12. bis zum Abend des 13. schwirrt e ne kleine Kugel rechts oben über die Levelkarte. Dieses Phänomen tritt gemeinhin nur bei Dungeon-Me stern auf, die schon alle anderen Missionen gewonnen haben. Es erwartet Dich eine Imp-Invasion, zu deren Bekämpfung Du scheun gst den Salamander übern mmst. Umkre se flink Deine Dungeon-Räume, um die aus allen Richtungen anruckenden Imps wegzuputzen.



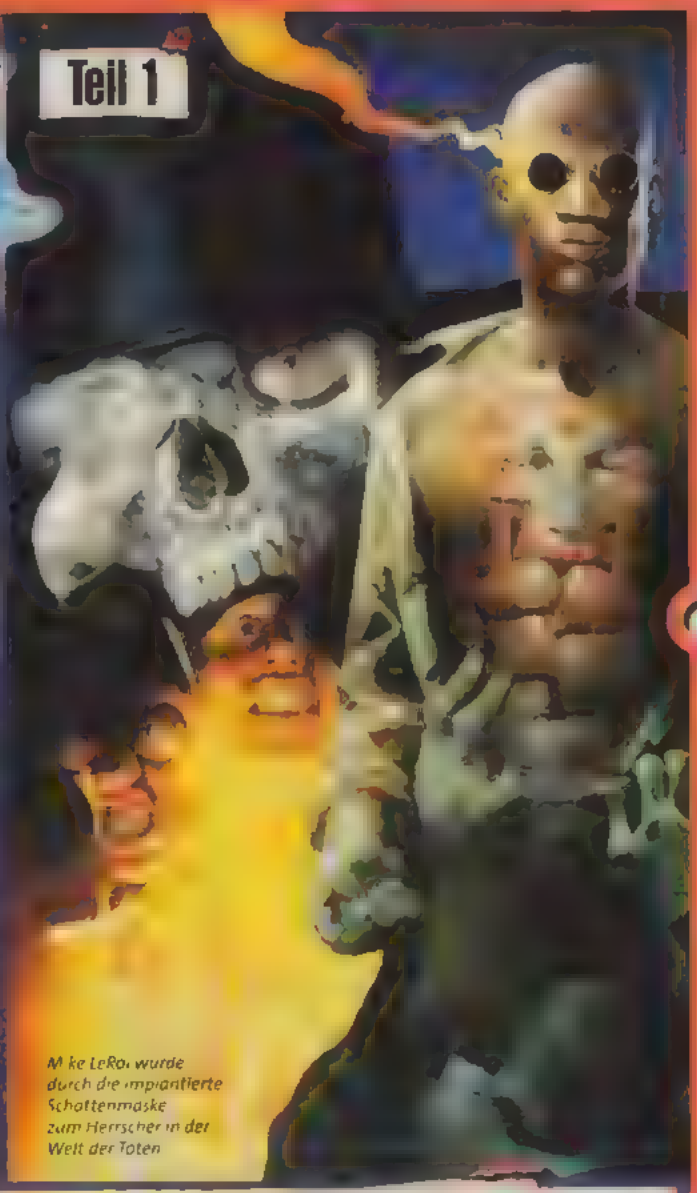
Am 13. jedes Monats erscheint hier der Zugang für Geheimlevel 5

Einen Salamander-Boxhieb spater kann man den etwas zu frechen Imp vom Teppich kratzen

Shadow Man

Teil 1

Oberbösewicht Legion will mit seinen Kohorten die Welt in den Abgrund schubsen! Mit dieser Lösung kannst Du es verhindern.



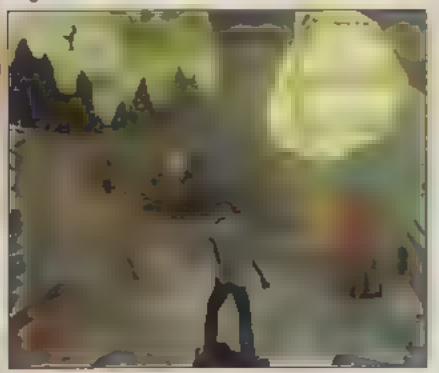
Mike LeRoi wurde durch die implantierte Schattenmaske zum Herrscher in der Welt der Toten

Allgemeine Tips

- Um die komplette Geschichte zu verstehen und herauszufinden, was Du zu tun hast, verfolge aufmerksam die Gespräche mit Nettie und Jaunty und lies alles, was Dir in die Hände fällt (besonders die Verbrecher-Infos).
- Die wichtigste Waffe im Spiel ist und bleibt die ShadowGun. Wenn Du den Feuerknopf gedrückt hältst, lädt sich die Waffe in Abhängigkeit von Deinem Shadowlevel immer stärker auf. Selbst harte Gegner lassen sich so später mit wenigen Schüssen aus dem Weg räumen. Außerdem verbrauchst Du keine Munition.
- Hast Du nur eine Waffe aktiv und behältst die andere Hand frei, kannst Du an Hindernissen hochklettern, ohne erst die Waffen verstauen zu müssen. Dadurch kannst Du flüssiger spielen und schneller flüchten.
- Kreisen zu viele Gegner um Dich herum, ist es oft sinnvoll, die Flucht zu ergreifen, bis Du Dir an einer guten Stelle den Rücken freihalten kannst und die Gegner nur noch einer nach dem anderen kommen können.
- Im Feuergefecht gilt es meist, in Bewegung zu bleiben. Dazu stellst Du Deine Waffe auf einen Gegner ein, und Du weichst ständig nach links und rechts aus oder kreist um den Gegner herum.
- Wenn Du eine Voodoowaffe benutzt, dann mach die Feinde damit nur mürbe und gib ihnen den Fangschuß mit der ShadowGun. So kannst Du ihre Lebensenergie aufsammeln.
- Im Laufe des Spiels solltest Du alle Cadeaux (die herzförmigen Gefäße) einsammeln, die Du finden kannst. Es gibt eine Gruppe von Altären, auf denen Du jeweils 100 Cadeaux gegen eine Kraftstufe eintauschen kannst.
- Um Deinen Shadowlevel zu erhöhen, mußt Du die verlorenen Seelen, die in den Govi aufbewahrt werden, sammeln. Die Behälter öffnest Du mit der ShadowGun. Abhängig vom Shadowlevel lassen sich nun neue Tore öffnen.
- Mit jeder neuen Fähigkeit lassen sich bisher noch nicht bewältigte Rätsel in vorhergehenden Levels lösen. Merke Dir solche Stellen und versuche es mit neu erworbenem Geschick erneut.

Bayou Paradis – Louisiana

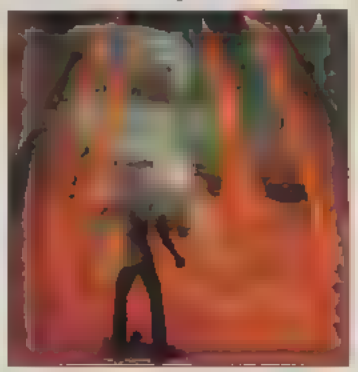
Durchquere den Level auf geradem Weg zur Kirche am Horizont. Lerne dabei die Steuerung des Shadow Man kennen. Die Hunde an der Kirche tun Dir nichts, wenn Du sie in Ruhe läßt. In der Kirche erhältst Du dann von Nettie die **ShadowGun** und den **Teddybär**. Der neues Bruders. Mit diesem Bär kannst Du jederzeit zwischen allen Dir bekannten Orten hin- und herwechseln. Begib Dich nun in das Reich der Toten.



Nachdem Du eine große Runde gedreht hast, aktiviert dieser Knopf die Seil-Abkürzung

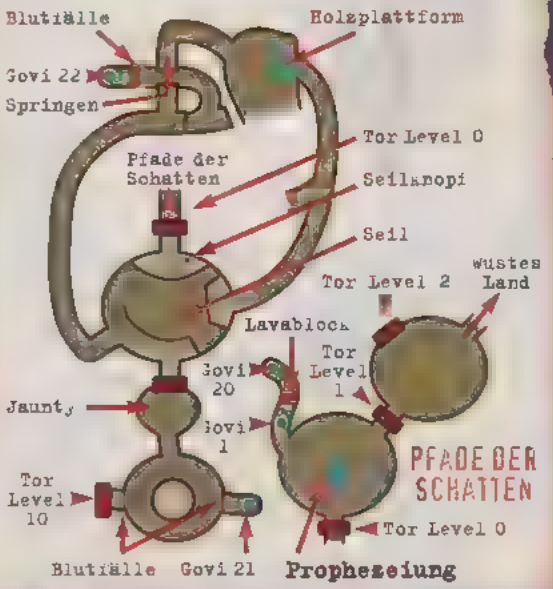
Reich der Toten – Marktore: Karte 1

Sprich mit Witzbold Jaunty und geh dann durch die Tore. Finde die Pfade der Schatten und öffne das erste Tor (Shadowlevel 0). Im Prophezeiungsraum holst Du Dir die **Prophezeiung** vom Sockel. Sammle dann die erste Seele. Du erreichst dadurch den Shadowlevel 1. Jetzt kannst Du das Tor mit der entsprechenden Markierung (Level 1) öffnen.

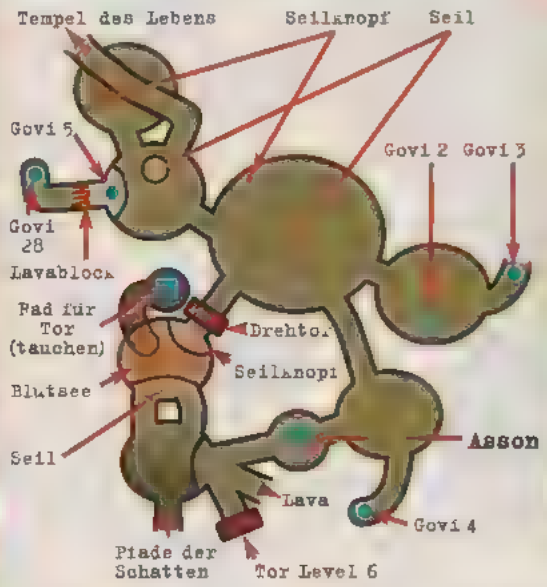


Die Prophezeiung gibt Dir viele wichtige Hinweise für den weiteren Spielverlauf

Karte 1: Marktore



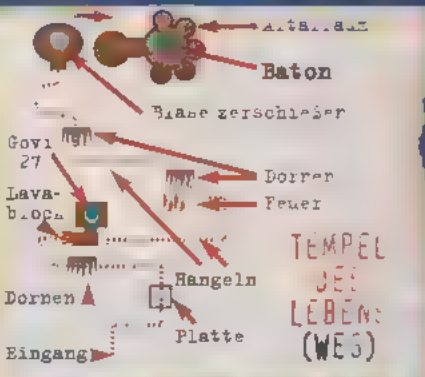
Karte 2: Wüstes Land



Wüstes Land: Karte 2

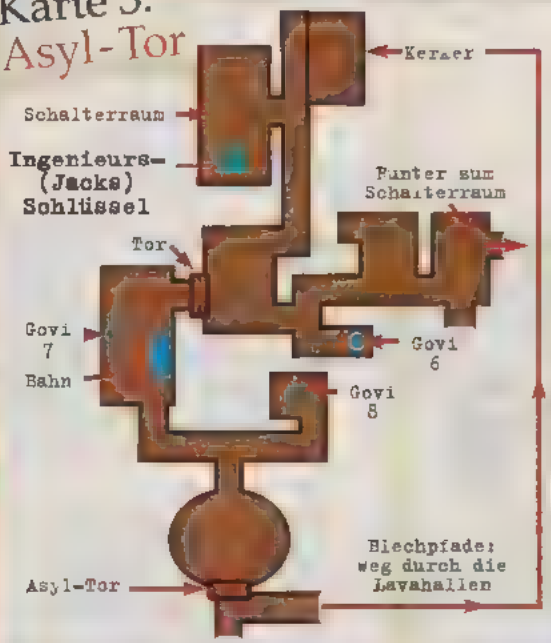
Um das Drehtor zu bewegen, mußt Du im Blutsee tauchen und auf der anderen Seite das Rad bewegen. Finde vier dunkle Seelen → Shadowlevel 2. Sammle das **Asson** ein. Lauf in den Tempel des Lebens. Durchquere ihn und nimm, unten angekommen, das **Baton** an Dich. Mit den Altären hier kannst Du später (immer wenn Du 100 Cadeaux gesammelt hast) Deine Kraftstufe verbessern. Öffne jetzt das Tor (Level 2).

Um das Tor auf der anderen Seite zu öffnen, mußt Du erstmal durch den Blutsee tauchen



An der Opferstätte kannst Du jeweils 100 Cadeaux gegen eine neue Kraftstufe tauschen

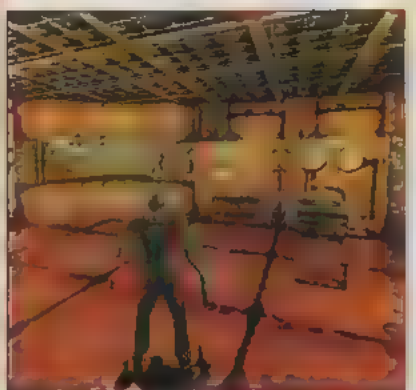
Karte 3: Asyl-Tor



Asyl – Tor: Karte 3

Begib Dich über die Blechpfade rechts des Asyl-Tors in selbiges hinein. Finde eine Seele sowie den **Ingenieurs-schlüssel.** Sammle dann noch zwei weitere Seelen → Shadowlevel 3. Fahr mit der Bahn zur Kathedrale.

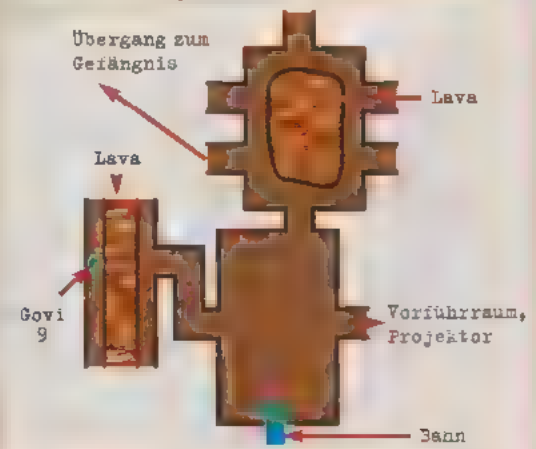
Dieses hohe Govi ist jetzt leider noch nicht dran



Im Schalterraum gibt's den Schlüssel von Jack zu holen – er wird ab jetzt häufig benötigt!

An der schon aktivierten Bahn vorbei, darfst Du dieses Govi auf keinen Fall vergessen!

Karte 4: Kathedrale des Schmerzes



Asyl – Kathedrale des Schmerzes: Karte 4

Im unteren Teil der Kathedrale wartet eine See e auf Dich. Benutze jetzt einen der Übergänge in die Welt der Lebenden und triff einen der Serienkiller im texanischen Gefängnis. Kehre dann mit Hilfe des Baren zu Nettie zurück.

Willkommen in der Kathedrale des Schmerzes. Sie ist der Startpunkt für die Jagd auf die fünf fiesen Serienmörder

Text und Karten: Joachim Enderlin

Karte 5: Prophezeiungsraum

Bayou Paradis – Louisiana

Von Nettie erfährst Du, daß Du den l'Eclipser brauchst, der aus drei Teilen besteht

Reich der Toten – Marktore

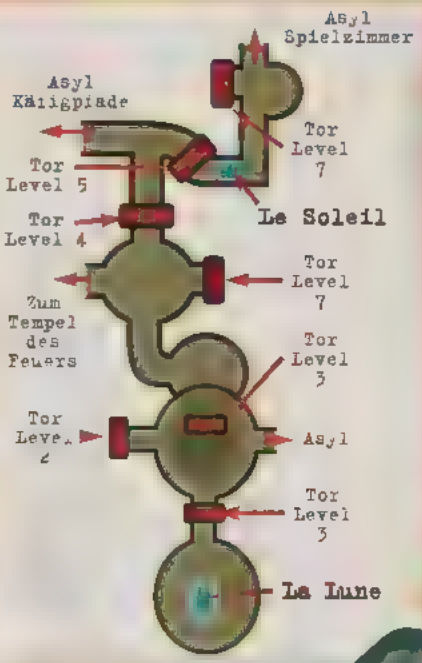
Sprich mit Jaunty, er gibt einige vage Hinweise

Endlich hast Du das erste Teil vom l'Eclipser. Damit kannst Du später die normale Welt verdunkeln

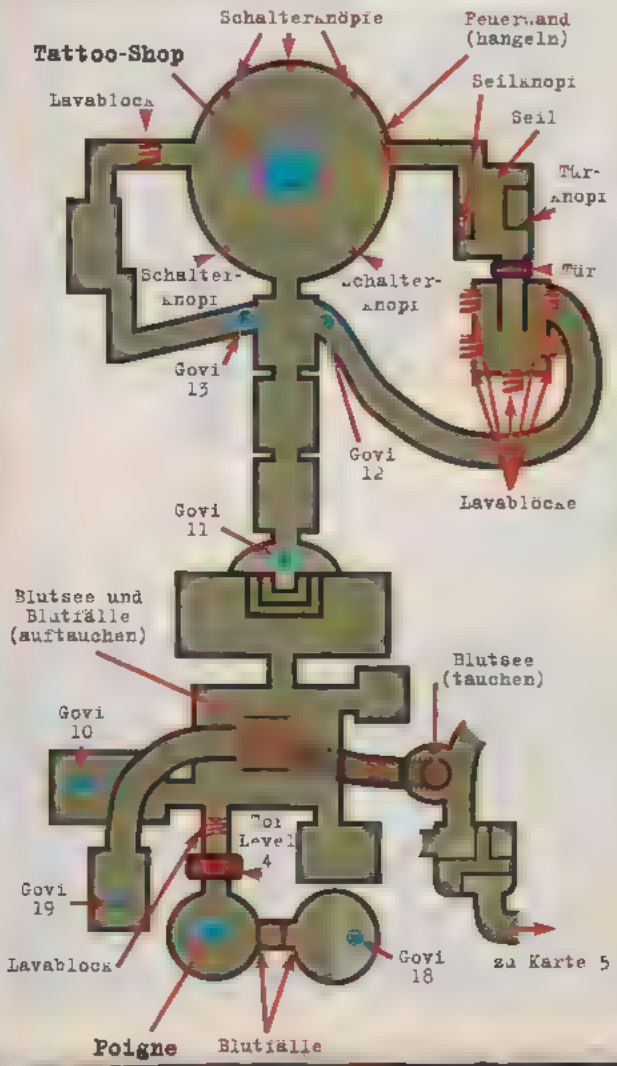
Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum: Karte 5

Finde nach dem schon geöffneten Tor (Level 2) noch ein Tor (Level 3), hinter dem Du das erste Teil vom l'Eclipser erbeutest. **La Lune**. Im zusammengebauten Zustand hilft er Dir, einige weitere Govi zu erreichen. Hinter dem anderen Tor (Level 3) gelangst Du zum Feuertempel.

In dieser Grotte mußt Du links über die Hängebrücke von dort gelangst Du zum Tempel des Feuers



Karte 6: Tempel des Feuers



Tempel des Feuers: Karte 6

Spring in den Blutsee und tauche in den Tempel. Die Treppenpyramide läßt sich mit Hilfe von sechs Knöpfen komplett aufbauen. Einen findest Du ganz oben, einen anderen ganz unten. Die übrigen befinden sich hinter den Türen im Wendelgang. Die Türen lassen sich praktischerweise zerschießen. Finde zwischendurch eine Seele. Erklimme die Pyramide und sammle erneut eine Seele. Durchquere jetzt den Tempel und hole Dir das erste **Tattoo: Gad toucher**. Mit der neuen Fähigkeit, Feuer anzufassen, kannst Du von der Halle aus zwei Seelen zu Dir holen.

Wo ein Blutsee ist, da wird getaucht – anders geht es hier nicht weiter

Von dieser geräumigen Halle führen alle Wege zu den Pyramidenschaltern weg

Endlich ist die Pyramide komplett aufgebaut und kann betreten werden

um am oberen Ende ein Govi und den Weg zur ersten Tätowierung zu öffnen

Mit diesem Brimborium wird das Tattoo zum Berühren von Feuer laut begrüßt

Mit der neuen Fähigkeit können gleich zwei Govi locker eingesackt werden

Karte 7: Asyl – Tor

Asyl – Tor: Karte 7
Nimm diesmal den Pfad zur Linken des Tors und fülle Deinen Säckel mit weiteren vier Seelen → Shadowlevel 4

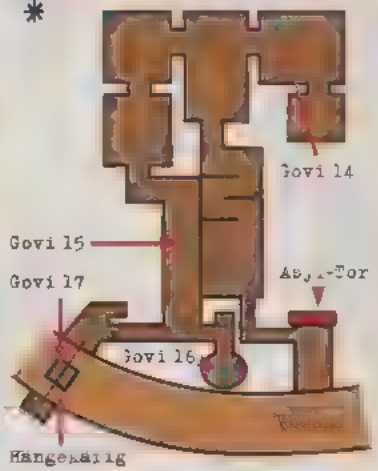
Tempel des Feuers
Begib Dich nach oben im Wendelgang und hole hinter dem Tor (Level 4) die **Poigne**. Jetzt kannst Du endlich die Blutfälle erklimmen und gleich zwei weitere Seelen kassieren (siehe Karte 6)

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum
Hol die Seele hinterm Lavablock (Karte 1).

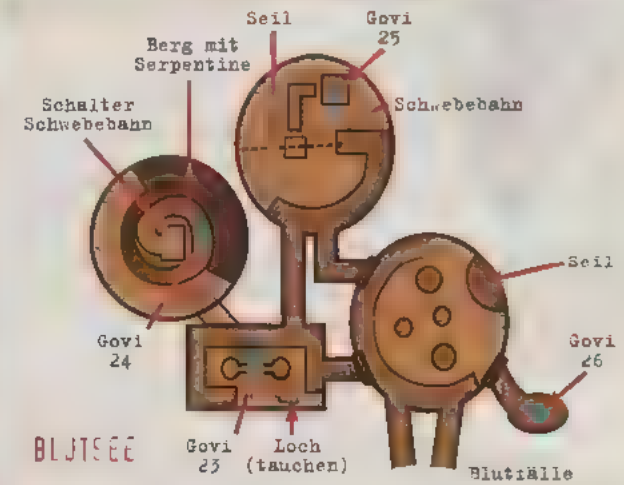
Reich der Toten – Marktore
Zwei der dunklen Seelen verstecken sich hinter den Blutfällen (siehe Karte 1).

Durch diese ganz hohle Gasse mußt Du ins Asyl gehen

Mit den Poigne-Krallen geht es die Blutfälle hoch



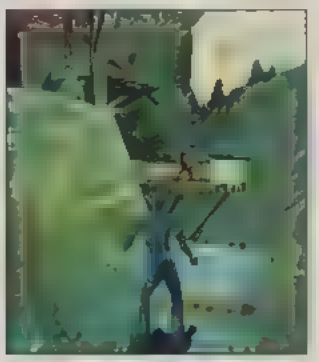
Karte 8: Wüstes Land



Wüstes Land: Karte 8
Von den Pfaden der Schatten kommend, gibt es bei den Blutfällen weitere vier Seelen zum Einstecken → Shadowlevel 5.

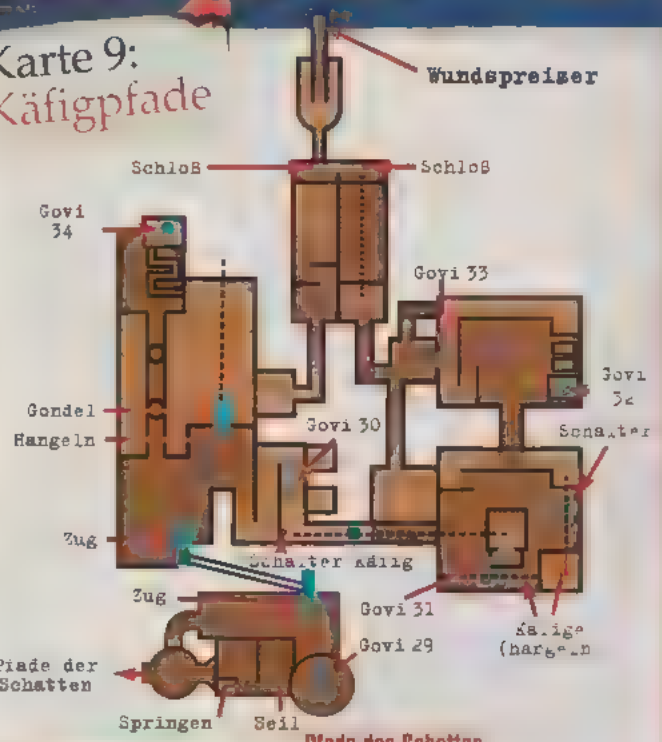
Wüstes Land – Tempel des Lebens
Hinter einem Lavablock verbirgt sich in der Nähe des Eingangs eine Seele (siehe Karte 2b). Noch ein Lavablock verbirgt den Zugang zu einer weiteren Seele, wenn Du den Tempel von der Rückseite her betrittst (Karte 2a).

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum
Öffne das Tor (Level 4), nachdem Du durch das schon früher geöffnete Tor (Level 3) gegangen bist (siehe Karte 5). Lauf dann weiter zum Asyl


Erst das Gaspedal und dann oben den Ofen eingeschaltet

damit dieser Fahrstuhl den Weg zum nächsten Kessel etwas erleichtert

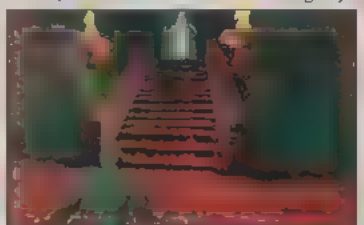
Karte 9: Käfigpfade



Asyl – Käfigpfade: Karte 9
Sammle fünf dunkle Seelen und eine weitere im Raum hinter den brennenden Tonnen. Vergiß nicht, den **Wundspreizer** mitzunehmen

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum
Hinter dem zuletzt geöffneten Tor (Level 4) mußt Du zum Tor (Level 5). Hier gibt es das zweite Stück von Eclipser **Le Soleil** (siehe Karte 5). Geh dann weiter in Richtung Asyl

Die Käfigpfade sind ein hartes Stück Arbeit – jede Menge ekliger Genossen!


Die Wundspreizer öffnen die restlichen Übergänge in der Schmerz-Kathedrale

Die Reise des Shadow Man durch die Totenwelt ist noch nicht aus: In der nächsten SCREENFUN wird weitertätowiert...

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Cheat-Modus aktivieren
Gebt während des Spiels **1982gonzo** ein, um die folgenden Cheat-Tasten zu aktivieren. Sollte die Eingabe allerdings nicht zum gewünschten Ergebnis führen, tippt einfach **gonzoopera** ein. Spätestens jetzt sollte dem Mogeln nichts mehr im Wege stehen!

Cheats & Passcodes

Cheats
Bewegt den ausgewählten Soldaten zur Cursor-Position
[SHIFT]+[X]

Unbesiegbarkeit
[STRG]+[I]

Level springen
[STRG]+[SHIFT]+[N]

Passcodes
Mission 2 – Asphaltdschungel
8K2IX

Mission 3 – Vom Himmel gefallen
9R291

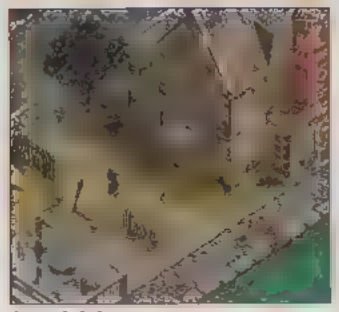
Mission 4 – Thors Hammer
44G9J

Mission 5 – Gratwanderung
4HSAB

Mission 6 – Adlerhorst
J8T5N

Mission 7 – Die große Flucht
LUK2L

Mission 8 – Gefährliche Freundschaft
DUSLZ



[SHIFT]+[X]: An der Zielposition erscheint der gerade aktuelle Soldat

[STRG]+[SHIFT]+[N]: Humanitäre Siegestaktik – Ihr gewinnt die Mission, ohne daß auch nur ein Gegner leiden muß

Expendable

Gebt die genannten Codes während des Spiels ein und drückt nach jeder Eingabe **[-]** auf dem Ziffernblock

Cheats

Cheat-Modus aktivieren
bod

Cheat-Modus deaktivieren
bing

Schluß-Sequenz betrachten
dunky

Kameraperspektive von hinten
bucketofchicken

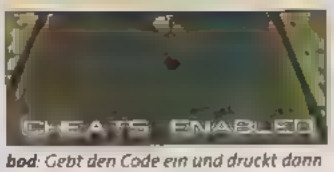
Mehr Credits
babapapa

Ein Extra Leben
crystaltips

Sprung zum nächsten Level
mrbenn

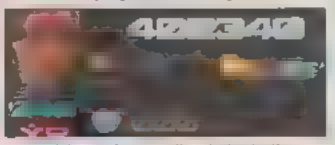
Unsterblichkeit
zippy

Debug Informationen
triz



bod: Gebt den Code ein und druckt dann auf die Taste **[-]** auf dem Ziffernblock und schon ist der Cheatmodus aktiviert

Niemand liebt Euch? Alle versuchen Euch umzubringen? Zuwenig Leben? Ihr braucht professionelle Hilfe, mit



crystaltips: ...diesem Cheat stockt Ihr Eure Inkarnationsmöglichkeiten nach Belieben auf (dt.. Zusatzleben gibt's!)

„Expendable": Die Action-Ballerei gibt's bald auch für das Dreamcast

zippy: Jaaa, gut so, kommt doch noch ein Stückchen näher..

DENN ICH BIN UNSTERBLICH! – ganz im Gegensatz zu Euch

mrbenn: ...und wenn ich eh' schon so mächtig bin, dann kann ich doch gleich den Level siegreich beenden

und mich mal um dieses störende Landungsschiff im Hafen kummern!

bucketofchicken: Ihr wollt mittenrein ins Geschehen? Okay, wir schrauben die Kamera an einen Gleiter hinter Euch

„Commandos: Im Auftrag der Ehre" Die eigenständige Missions-CD verkürzt die Wartezeit auf das „richtige" „Commandos 2"

Heavy Gear 2

Drückt während des Spiels **[^]** (die Taste oben links neben der [1]), um die Cheat-Eingabe zu erhalten. Gebt dort einen der Codes ein und bestätigt ihn mit **[RETURN]**, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

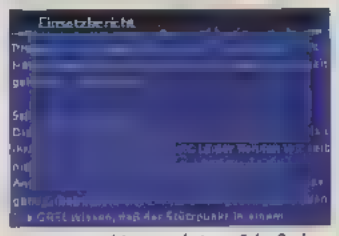
Unbesiegbarkeit
set camtl

Aktuelle Mission geschafft
set mission

set camtl: Mit der Unbesiegbarkeit

wird man schnell übermütig. Die Tarnung aufgeflogen, die Warnung piepst – total egal, immer feste druff!

set mission: Ganz bequeme Genossen



...müssen nicht einmal einen Schuß abfeuern - der Feind kapituliert in machtlosem Zorn vor Euren Schummelkünsten

Text: Andreas von Lepe

COMMAND & CONQUER

Die 1. Kampagne

Die Bruderschaft von NOD, ein wilder Haufen von Terroristen unter dem Kommando des fanatischen Kane, bedroht den Weltfrieden. Dabei macht sie Dir beim Spielen das Leben schwer. Rüste Dich mit diesen Tips aus, dann kannst Du NOD Einhalt gebieten!

First Blood

- Errichte mit dem mobilen Baufahrzeug sofort einen Bauhof am Strand. Füge noch ein Kraftwerk und eine Kaserne hinzu
- Um die Geschützturme brauchst Du Dich erst einmal nicht zu kümmern, denn diese werden praktischerweise vom Patrouillenboot beseitigt
- Bilde in der Kaserne weitere Infanteriebots aus und säubere die Karte von den versprengten NOD-Kämpfern

Bei der Arbeit: Das Patrouillenboot zerstört die Geschütztürme

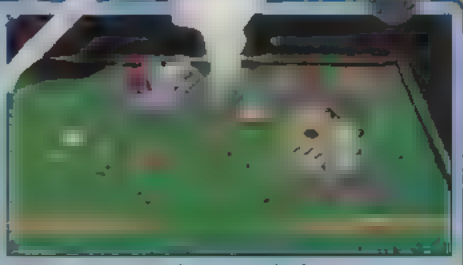
Errichte eine Basis am Strand

Allgemeine Tips

- Bevor Du mit dem Kommando-Bot feindliche Gebäude sprengst, sicherst Du am besten den Spielstand. Manchmal verletzt sich der Gute dabei nämlich selbst, oder er wird von Überlebenden gefährlich verwundet.
- Der Flammenpanzer der NOD ist eine tödliche Gefahr für große Infanterieverbände. Gepanzerte Fahrzeuge hatten den Flammen dagegen besser standi. Deshalb sollten letztere versuchen, immer die Angriffe auf sich zu lenken, und erst dann darf auch das Fußvolk zur Waffe greifen.
- Die Fahrer der Erntemaschinen sind ziemlich coole Typen. Selbst bei großem Beschuß durch den Feind verrichten sie ungerührt ihre Arbeit. Da der Verlust eines Sammlers aber spielentscheidend sein kann, solltest Du auf diese Fahrzeuge besonders aufpassen.
- Beim Erstürmen einer NOD-Basis machen Dir die Obelisken das Leben schwer. Schon ein Schuß genügt oft, um selbst eine gepanzerte Einheit zu verlieren. Um Deine Verluste gering zu halten, solltest Du deshalb nach Möglichkeit zuerst die Kraftwerke vernichten. Geht den NOD-Terroristen erst einmal der Strom aus, sind auch die Obelisken eine leichte Beute.
- Meide mit Deinen nicht motorisierten Soldaten die gesundheitsschädlichen Tiberiumfelder. Ein Überqueren kann nämlich leicht tödlich enden.
- Erobere eine Raffinerie möglichst genau dann, wenn der Sammler sein Tiberium abgeladen hat. Dadurch übernimmst Du nicht nur das Gebäude, sondern auch den teuren Sammler.
- Für die einzelnen Missionen stehen oft mehrere Varianten zur Auswahl. Diese unterscheiden sich durch eine modifizierte Karte, haben aber die (fast) gleichen Missionsziele. Wir haben uns stets für die östlichste Mission entschieden. Über den Menüpunkt „Mission wiederholen" kannst Du später auch die Alternativen spielen.

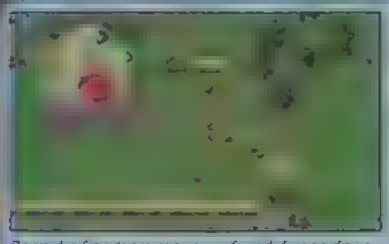
Estland

- Schalte Deine Soldaten sofort in den Wachmodus und repariere die beschädigte Kaserne
- Nachdem die Verstärkung eingetroffen ist, errichtest Du Deinen Stützpunkt und produzierst weitere Bots.
- Stürme nun mit Mann und Maus Richtung Norden in die NOD Basis. Achte darauf, daß Deine Ingenieure nicht in der ersten Reihe laufen. Während die anderen Bots das Feuer auf sich lenken, erobern dann die Ingenieure die Bauanlage, die Raffinerie und das Kraftwerk. Jetzt kannst Du noch eine weitere Kaserne hochziehen und gleich vor Ort weiteren Nachschub produzieren, bis schließlich alle störenden NOD-Einheiten beseitigt sind.



Während Deine Bots das Feuer auf sich lenken, erobern die Ingenieure wichtige Gebäude

Litauen

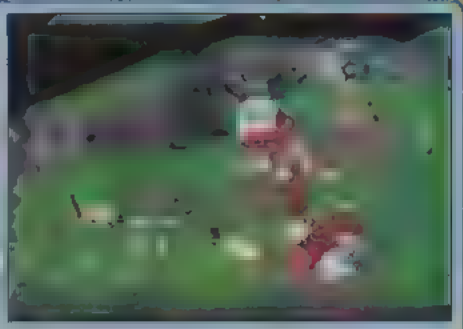


Brich die Sandsackmauer auf und dringe dann in die feindliche NOD-Basis ein

- Erbaue am Start sogleich eine Basis mit Raffinerie. Die gelegentlichen Angriffe der NOD-Terroristen wehrst Du mit Grenadieren ab, welche Du in großen Mengen produzierst
- Stelle auch einige Ingenieure her und steuere die Bots in Begleitung der Grenadiere zum östlichen Kartenrand. Nach kurzem Weg Richtung Norden triffst Du auf die NOD-Basis. Zerstöre den dortigen Abwehrturm, durchbrich die Sandsackmauer und rücke in die Basis vor, in der Deine Ingenieure rasch die wichtigsten Gebäude übernehmen
- Derart geschwächt, sind die restlichen NOD-Einheiten keine große Gefahr mehr. Zerstöre zum Abschluß auch noch die auf der Karte verstreuten SAM Stellungen

Weißrußland

- Pack Deine Bots in die Transportfahrzeuge und überquere das für Infanteristen sehr schädliche Tiberiumfeld. Anschließend sollten sie gleich wieder aussteigen, da Deine Fahrzeuge und Bots gleich „getrennte Wege" gehen werden
- Jetzt weiter Richtung Norden, Osten, Norden bis zum oberen Kartenrand. Hier biegst Du nach Osten ab und folgst dem Weg quer über die ganze Karte bis zum Ende
- Überlaß dabei die Bots ihrem Schicksal und konzentriere Dich auf Deine Fahrzeuge. Sie müssen möglichst schnell zum Ziel. Achte nicht auf Deine Gegner und rase weiter. Mindestens ein Fahrzeug sollte es bis in den NOD-Stützpunkt schaffen. Dort liegt hinter einem schützenden Maschendrahtzaun die gestohlene Kiste. Hast Du die Kiste erreicht, ist die Mission erfüllt.



Gleich hat Dein HMMWV die Kiste erreicht

Ukraine

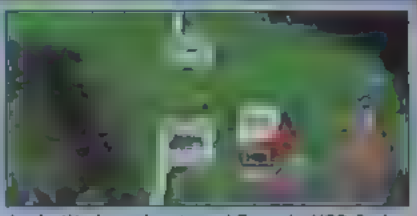
● Zu Beginn ist schnelles Handeln gefragt. Lade Deine Bots in die Transporter und eile in den Nordwesten der Karte. Dort übernimmst Du eine Basis in sehr schlechtem Zustand. Beginne sofort mit den Reparaturen und verteidige Dich mit allen Kräften. Da Du keine eigene Bauanlage besitzt, müssen alle wichtigen Gebäude erhalten bleiben.
● Stelle eine Angriffsarmee auf und marschiere in den Osten. Sind die beiden Türme am Eingang erst mal beseitigt, dringst Du in die Basis ein und eroberst auch gleich noch ein paar weitere Gebäude.
● Zwar steht Dir nach Zerstörung der SAM-Stellungen zusätzliche Luftverstärkung zur Verfügung, doch deren Wirkung ist nicht besonders stark. Wenn Du das feindliche Flugfeld erobert hast, kannst Du frische Truppen als Verstärkung direkt vor Ort einfliegen lassen.

Zu Beginn ist Deine Basis in einem üblen Zustand. Beginne schleunigst mit den Reparaturen!

Wenn Du das Flugfeld übernimmst, kannst Du Verstärkung vor Ort einfliegen lassen.

Tschechische Republik

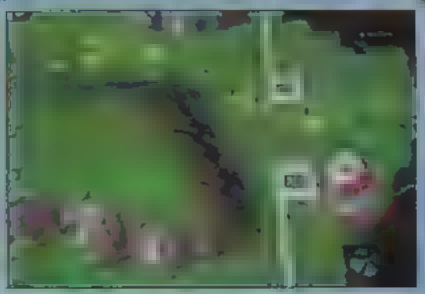
● Sichere mit dem schlagkräftigen Kommando-Bot das ganze Gebiet am Startpunkt ab. Vorsicht, manche der NOD-Bots verstecken sich gemeinerweise hinter Bäumen! Nachdem Du auch alle SAM-Stellungen gesprengt hast, kann ein Hubschrauber landen, der Dich zum anderen Ufer nahe einem Dorf übersetzt.
● Am Strand gehst Du nach Westen und dann nach Norden. Eliminiere alle feindlichen Bots, die SAM-Stellung kannst Du diesmal stehen lassen. Wieder zurück im Dorf, marschierst Du nach Norden und wählst die dritte Abzweigung nach Osten. Laß Dich dabei nicht von den patrouillierenden Buggies erwischen!
● Du gelangst schließlich zum Westeingang der NOD-Basis. Die dortige Wache läßt Du links liegen, stattdessen stürmst Du hinein und sprengst ein beliebiges Gebäude, am besten gleich das hier liegende Kraftwerk. Kleiner Tip: Gelingt es Dir gar, das Flugfeld zu zerstören, springst Du direkt in Mission 8!



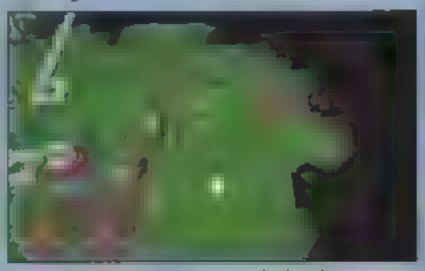
An der Wache vorbei stürmst Du in die NOD-Basis und sprengst ein beliebiges Gebäude.

Tschechische Republik

● Nachdem die ersten Gefechte überstanden sind, errichtest Du am Strand Deine Basis. Bevor Du Deinen Sammler zu den Tiberiumvorkommen weiter nördlich schickst, solltest Du das Gebiet von feindlichen Bots säubern. Beachte auch, daß der Computer immer wieder Raketenwerfer in der obersten linken Ecke der Karte plaziert.
● Ist die eigene Basis ausreichend gesichert, stellst Du einen größeren Panzerverband zusammen. In Begleitung Deiner Ingenieure stürmst Du dann auf dem bekannten Weg in den NOD-Stützpunkt.
Als erstes sollte die „Hand von NOD" erobert oder zerstört werden, danach ist der Bauhof weiter östlich an der Reihe. Damit ist der schwierigste Teil der Mission geschafft, der Rest ist mal wieder reine Routine.
● Zum krönenden Abschluß spürst Du noch alle auf der Karte verstreuten SAM-Stellungen auf.



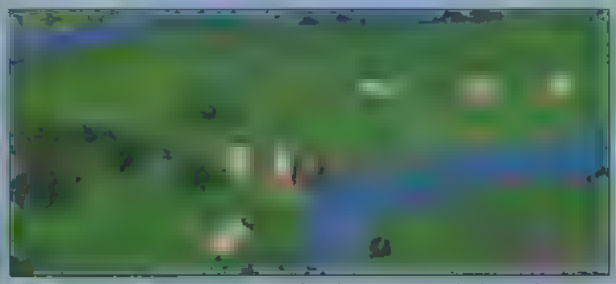
Im Schutz Deiner Panzerkolonne gelangen Deine Ingenieure in die NOD-Basis.



Ein vorbereiteter Wachturm wird schnell neben dem eroberten Gebäude plaziert.

Slowakei

● Errichte eine Basis und sichere sie dann als nächstes in Richtung Norden ab. Schicke auch einige Raketenwerfer zum Hospital von Dr. Moebius, denn die Bruderschaft setzt im Westen des Dorfes gerne die gefährlichen Flammenwerfer mit dem Hubschrauber ab.
● Konzentriere Dich auf den Bau von mittleren Panzern und schicke diese in das Gebiet nördlich des Dorfes und jenseits der Furt. Hier hat der NOD-Sammler sein Erntegebiet. Klar, daß es bald zu heftigen Gefechten kommt! Bekommst Du es mit großen Mengen an Flammenwerfern zu tun, dann solltest Du diese Bots einfach überrollen.
● Irgendwann wird den Terroristen dann das Geld ausgehen, was Du am Ausbleiben von neuen Sammlern erkennst. Jetzt kannst Du in aller Ruhe eine Sturmtruppe aus Panzern und Grenadieren aufstellen und die beiden Terroristennester im Nordwesten beziehungsweise Nordosten ausräuchern.



Gegen Deine Übermacht an Panzern hat der NOD-Sammler keine Chance.

Ungarn

● Im Nordosten beginnst Du mit dem üblichen Basisaufbau. Während dieser vonstatten geht, marschierst Du schon mit den Soldaten am Südufer des Flusses in Richtung Westen und zerstörst dort die beiden Geschützturme. Bevor Du mit diesen Kämpfern in den herbeigeflogenen Hubschrauber steigst, solltest Du Dir noch schnell die Geldkiste am unteren linken Kartenrand sichern.
● Sobald Dein Stützpunkt ausreichend gegen die sporadischen Überfälle der NOD gesichert ist, machst Du mit einem Panzerverband Jagd auf die Sammler der Bruderschaft. Sie haben ihr Haupterntegebiet im Nordwesten der Karte.
● Ist der Gegner ausreichend geschwächt, dringst Du über den nördlichen Eingang in die NOD-Basis ein. Halte Dich zunächst vom gefährlichen Obelisken fern und zerstöre zuerst die Kraftwerke. Ohne Strom hat der Obelisk seine Gefährlichkeit verloren.
● Erst jetzt darfst Du die beiden Abwehrtürme am Nordufer angreifen. Sogleich treffen die Navy-Einheiten ein. Sind alle NOD-Gebäude in Schutt und Asche gelegt, ist auch diese Mission gewonnen.

Mit den Soldaten am Südufer des Flusses zerstörst Du die beiden westlich gelegenen Geschütztürme.

Die Geschützturme am Nordufer greifst Du erst am Ende an.

Im Nordwesten findest Du die Erntemaschinen der Bruderschaft.

Verteidige immer Deine wertvollen Erntemaschinen!

Text: Matthias Metzler

Rumänien

● Errichte eine Basis und sichere sie nach Norden hin ab. Die vorhandenen Ressourcen reichen aus, um auch zwei oder drei der neuen Orca-Hubschrauber zu bauen. Mit ihnen schaltest Du die Reihe von Geschützturmen in Richtung Norden aus, damit Deine Sammler das dortige Tiberium ernten konnen.
● Erobere die Basis der Terroristen nicht durch den Haupteingang, denn dort steht ein Obelisk. Statt dessen umgehst Du mit De nem Panzerverband die Basis sudlich und brichst die Mauer im Südosten des Stützpunktes auf. Dort finden sich neben der Bauanlage auch zahlreiche Kraftwerke. Sind sie ausgeschaltet, ist auch der Obelisk keine Gefahr mehr.

Mit den neu erbauten Orcas kannst Du die Abwehrtürme gefahrlos beseitigen

Dein Panzerverband umgeht den Obelisken und dringt von Sudosten her in die NOD-Basis ein

Griechenland

● Am Ufer geraten Deine frisch gelandeten Truppen sofort unter Beschuß. Folge dem Strandverlauf in östlicher Richtung. Den dort lauernden feindlichen Panzer erledigen Deine Grenadiere. Weiter geht es auf dem schmalen, gewundenen Weg nach Norden, der bei einer größeren Freifläche endet. Biege hier nach Osten ab, und beginne sogleich mit dem Basisaufbau.
● Tiberium findest Du östlich Deiner Position, doch wird das Gebiet vom Gegner gesichert. Achte deshalb besonders auf Deinen Sammler. Wird er von nicht motorisierten Bots angegriffen, versuche diese moglichst lange über das gefährliche Tiberium laufen zu lassen, oder überrolle sie. Einen zweiten Sammler zur Beschleunigung der Ernte solltest Du Dir schon gonnen.
● Zu Beginn wird Deine Basis oft von Flammenwerfern attackiert. Etwa drei Wachtürme am Nordrand Deines Stützpunktes sind da sehr hilfreich. Später konzentrierst Du Dich auf die Produktion von mittleren Panzern. Zwei oder drei Orcas als Luftunterstützung sind ebenfalls zweckmäßig, aber nicht erforderlich.
● Schalte die Geschutztürme westlich Deiner Basis aus, um das dortige Tiberium ernten zu konnen. Sollten sich an dieser Stelle die feindlichen Sammler zeigen, zerstörst Du sie immer wieder. Schickt der Computer schließlich keine neuen Erntemaschinen mehr, ist er ausreichend geschwacht.

Erstürme die NOD-Basis durch den Eingang im Nordwesten und beseitige den dortigen Obelisken. Der Rest ist kein großes Problem mehr. Kämpfe Dich bis an den Ostrand der Basis vor und durchbrich die dortige Mauer. Ein Transporthubschrauber erscheint, den der Agent „Delphi" im Nordosten schon sehnsuchtig erwartet.

Deine auf dem Plateau errichtete Basis solltest Du mit Wachturmen nach Norden hin absichern

Bulgarien

● Begib Dich sofort nach Westen und übernimm die stark ruinierte GDI-Basis. Da Du keine Raffinerie besitzt, mußt Du mit Deinen Geldvorräten sehr sparsam sein. Sichere die Stromversorgung und restauriere die Waffenfabrik und die Verteidigungstürme. Produziere außerdem Ingenieure und weitere Panzer.
● Sichere Dir die Gebäude direkt neben der SAM-Stellung im Nordwesten. Bringe mehrere Panzer und Deinen mobilen Raketenwerfer auf dem schmalen Weg nordlich der NOD-Basis in Stellung und vernichte die beiden Kraftwerke. Sobald sie zerstort sind, rast ein vorbereitetes Truppenfahrzeug mit Ingenieuren in den NOD-Stutzpunkt. Die Obelisken sind dank des Energiemangels ohne Strom. Erobere wichtige NOD-Gebäude, wie etwa das Landefeld und das dritte Kraftwerk. Sind die letzten NOD-Widerstände beseitigt, spurst Du noch sämtliche SAM-Stellungen auf der Karte auf und vernichtest sie. Ist dies geschehen, erscheint wieder ein Hubschrauber, der Dr. Moebius aus der Gefahrenzone bringt.

Wichtig ist die Zerstörung dieser beiden Kraftwerke

Anschließend können Deine Ingenieure wichtige Gebäude erobern

Jugoslawien

● Steuere Deine Einheiten nach Westen bis kurz vor den Kartenrand. Errichte dort eine Basis und sichere sie sofort mit Wachtürmen nach Nordosten ab. Reize die NOD-Terroristen, die dort in der Nähe lauern, in den ersten Minuten nicht allzu stark, bis Deine Basis einigermaßen sicher steht.
● Ein zweiter Sammler ist sehr nutzlich, um rasch mehrere Panzer zu bauen. Vernichte den NOD-Sammler, der nahe Deiner Basis sein Einzugsgebiet hat. Sind die ersten Angriffswellen der NOD überstanden, schickst Du Ingenieure im Truppentransporter in die nahegelegene NOD-Basis. Naturlich nicht ohne Begleitung! Die Übernahme dieser Basis fällt leicht, sichere auch sie ab.
● Weiter nördlich befindet sich die zweite NOD-Basis, die mit Obelisken bestens geschutzt ist. Begib Dich auf das Plateau im Nordwesten. Von dort sind zwei Kraftwerke zu sehen, die Du gleichzeitig zerstörst. Während das erste Panzern und mobilen Raketenwerfern zum Opfer fällt, wird das zweite mit dem Tonenwerfer plattgemacht.

Jetzt muß es schnell gehen, denn solange die NOD kein neues Kraftwerk errichten, sind die todlichen Obelisken wirkungslos. In der allgemeinen Verwirrung dringen schon zuvor bereitgestellte Truppen in den NOD-Stutzpunkt ein. Ein Transporter mit Ingenieuren muß es wieder bis ins Innerste schaffen, wo dann Bauanlage, Landeplatz und „Hand von NOD" übernommen werden sollten.
● Das Labor, in dem sich Kane versteckt halten soll, befindet sich noch etwas weiter ostlich der zweiten NOD-Basis auf einer Anhöhe. Zerstöre es!

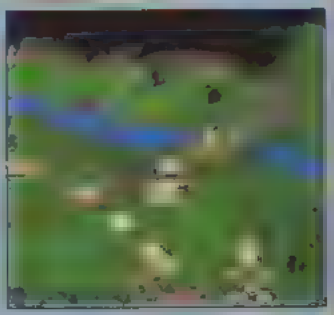
Vom Plateau im Nordwesten kannst Du die feindlichen Kraftwerke zerstören

Das Labor, in dem sich Kane versteckt hält, liegt unter heftigem Beschuß

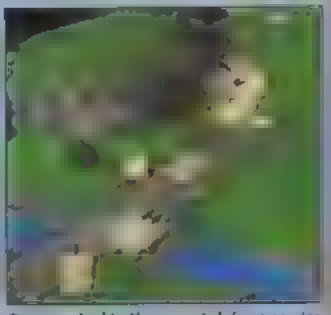
Jugoslawien

● Marschiere mit Deinen Truppen zunächst Richtung Osten, bis Du zu einer Brücke gelangst. Stell hier folgende Formation her: Panzer an vorderster Front direkt auf der Brücke, die Raketenwerfer und das gemeine Fußvolk direkt dahinter. Einen der Panzer laßt Du aber zunächst Deinen Rücken decken, denn von hinten schleicht sich eine mobile Artillerie heran!
● Schicke jetzt einen HMMWV Richtung Norden vor und biege an der „Kreuzung" links ab. Nach kurzer Zeit trifft er auf den Konvoi. Zieh Dich wieder hinter die Kreuzung zurück, und sobald der Konvoi diese passiert, greifst Du mit dem HMMWV ein paar Fahrzeuge an. Sobald sie auf Dich reagieren, rast Du über die Brücke hinter Deine Front zurück. Nach und nach wird jetzt der ganze Konvoi folgen und von Deinen Truppen erwartet.

Achte dabei unbedingt darauf, daß Deine leicht verletzbare Infanterie nicht das Opfer eines Flammenpanzers wird.
● Ist der Konvoi beseitigt, stöberst Du die verbleibenden NOD-Terroristen auf der ganzen Karte auf. Östlich der Kreuzung triffst Du auf Artillerie, während im Nordosten noch zwei kleine Panzer herumstehen. Außerdem treiben sich noch ein paar Stealth-Panzer herum.



Formiere Deine Soldaten an der Brücke und schicke ein Fahrzeug auf Erkundung



Der angelockte Konvoi wird dann an der Brücke von Deinen Kämpfern erwartet

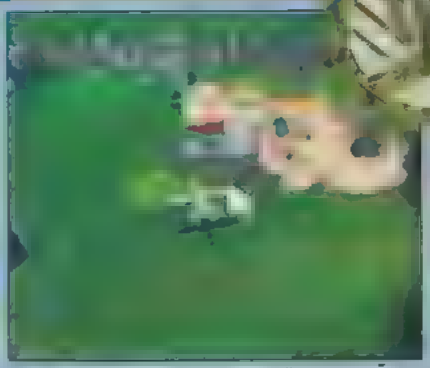
Bosnien-Herzegovina

● Auf der Freifläche am Startpunkt erbaust Du Deine Basis. Zwei Ingenieure steigen aus dem GTF und übernehmen die nahegelegenen NOD-Gebäude. Beginne sofort die Basis abzusichern, am besten mit einer durchgehenden Sandsackmauer, die auch die Furt im Südwesten abschließt. So hast Du zu Beginn etwas mehr Luft und blockst die permanenten Angriffe der Bruderschaft recht gut ab.
● Einige Abwehrtürme behindern das Abernten des Tiberiums. Baue Panzer und schalte die Türme aus.
● Stelle ein paar Mammuts her und belade ein oder zwei GTFs mit Ingenieuren. Gemeinsam startest Du jetzt einen Angriff auf die nahegelegene NOD-Basis, die Du natürlich möglichst rasch übernehmen solltest.
● Südlich dieser Basis erkennst Du jenseits einer Furt den Tempel von NOD. Zerstöre dieses Gebäude mit Hilfe Deiner Mammuts und des Ionenwerfers. Sei hierbei aber vorsichtig, denn der Angriff auf den Tempel löst den Abschuß einer Atomrakete aus.
● Ist der Tempel erst einmal beseitigt, bist Du vor weiteren Atomangriffen geschützt. Stelle einen großen Panzerverband zusammen und zerlege schließlich auch den NOD Stützpunkt im Süden. Das Ende von Kane ist nahe.

Sichere Deine Basis zu Beginn mit einer ausgedehnten Sandsackmauer ab

GDI Spezialauftrag 1

● Mit dem Kommando-Bot läufst Du zunächst in Richtung Nordwesten und ersteigst die Berghöhe. Folge deren Verlauf und sprenge die beiden SAM-Stellungen. Mit der jetzt verfügbaren Luftunterstützung werden die beiden Kraftwerke zerbombt, und der Obelisk kann gefahrlos beseitigt werden.
● Erbaue an Ort und Stelle einen Stützpunkt und sichere ihn in Richtung Osten gegen die sporadischen Angriffe durch wagehalsige NOD-Terroristen ab.
● Wenn Du das Gebiet erkundest, wirst Du auf eine Brücke stoßen, auf deren gegenüberliegender Seite zwei Obelisken, umgeben von SAM-Stellungen, plaziert sind. Mit den Flugzeugen legst Du einen Bombenteppich über die Obelisken. Durch das Abwehrfeuer der SAM-Stellungen wird auch die feindliche Bauanlage sichtbar. Dies kannst Du ausnutzen, um diese später mit dem Ionenwerfer zu beseitigen.
● Wer sich Zeit lassen möchte, rüstet dank der reichlichen Tiberiumvorräte seine Armee mit Mammut-Panzern auf und erobert zunächst das Terroristennest im Osten. Anschließend wird ein HMMWV über die Brücke in den Norden geschickt, ohne den Obelisken zu nahe zu kommen. Dadurch werden die beiden NOD-Hubschrauber angelockt.
Möglichst schnell geht es dann wieder zurück zur Heimatbasis. Die Hubschrauber werden folgen und von Deinen erweiterten Wachtürmen vom Himmel geholt. Mit Bombenteppichen und dem Ionenwerfer zerstörst Du nun die Kraftwerke und die Raffinerie im Nordwesten der Karte. Jetzt machen sich Deine Mammuts zum Sturm auf die NOD-Basis bereit.
● Eine Zerstörung der NOD-Basis ist allerdings gar nicht nötig. Viel schneller geht es mit einem Himmelfahrtskommando. Dessen einziges Ziel ist es, das Bio-Forschungslabor sichtbar zu machen. Es befindet sich am oberen Kartenrand in der Mitte zwischen den beiden Landeplätzen der Hubschrauber. Ein einzelner gezielter Schuß mit dem Ionenwerfer, und schon ist die Mission gewonnen!



Hat der Kommando-Bot die SAM-Stellungen gesprengt, werden die Kraftwerke per Flugzeug zerbombt

Die beiden Obelisken nördlich der Brücke werden mit einem Bombenteppich belegt

Auch die jetzt ungeschützte Basis kann den Flugzeugbomben nicht mehr standhalten

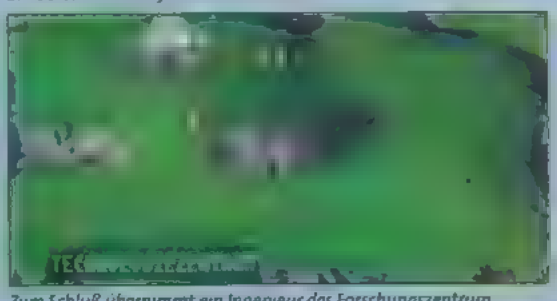
Himmlische Hilfe: Ein gezielter Schuß mit dem Ionenwerfer, und das Bio-Labor ist platt

GDI Spezialauftrag 2

● Am Startpunkt erbaust Du Deinen Stützpunkt und sicherst das Tal am Ausgang mit Wachtürmen ab. Die besten Tiberiumvorkommen befinden sich praktischerweise gleich in der Nähe Deiner Basis. Deshalb wird es dort schon bald zu heftigen Gefechten kommen, die Du aber gewinnen kannst, vor allem wenn Du selbst die Ernte mit zwei oder drei Sammlern betreibst.
● Der Gegner besitzt zwei kleine Basen im Nordosten und Südwesten sowie eine größere Basis in der Mitte der Karte. Den kleinen Basen brauchst Du keine größere Aufmerksamkeit zu schenken, denn sie stellen keine wirkliche Gefahr dar. Viel interessanter ist die große Basis. Das gesuchte Forschungszentrum ist umgeben von mehreren Obelisken samt SAM-Stellung. Weiter südlich steht außerdem noch ein Tempel von NOD.
● Zerstöre den Ring aus Obelisken Stück für Stück mit dem Ionenwerfer. Dadurch wird der Weg frei für eine Angriffsarmee, bestehend aus einigen Panzern und einem GTF, in dem Ingenieure Platz genommen haben. Sobald das Forschungszentrum übernommen wurde, ist Dein letzter Auftrag erfüllt.

Den Ausgang des Tals, in dem sich Deine Basis befindet, sicherst Du am besten mit einigen Wachtürmen ab

Nach und nach zerstörst Du die Obelisken mit dem Ionenwerfer



Zum Schluß übernimmt ein Ingenieur das Forschungszentrum

Genug des Guten und trotzdem Lust auf mehr? Wer jetzt an Kanes Seite die GDI austricksen und die NOD-Kampagne spielen will, findet sie im Sonderheft SCREENTRIX – und viele weitere Tips zu Spielen! Ab 29.9. überall im Handel!

Charlie Blast's Territory

Um diesen Geschicklichkeitstest durchzuzocken, solltet Ihr möglichst gute **Passcode-Karten** in der Hand haben

Level 2

Level 3

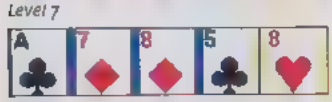
Level 4

Level 5

Level 6

Level 7

Level 8



Level 9

Level 10

Level 11

Level 12

Level 14

Level 15

Level 16

Level 17

Level 18

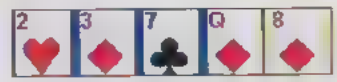
Level 19

Level 20

Level 21

Level 22

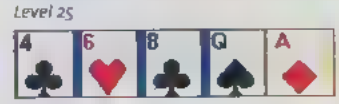
Level 23



Level 24

Level 25

Level 26

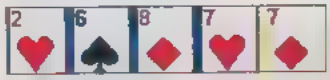


Level 27

Level 28

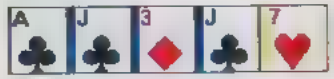
Level 29

Level 31



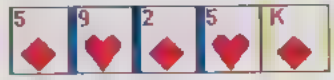
Level 32

Level 33



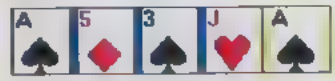
Level 34

Level 35



Level 36

Level 37



Level 38

„Micro Machines 64 Turbo" Mit dem Autopiloten hängt ihr Eure Gegner ab – Kunststück!

Micro Machines 64 Turbo

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt einen der folgenden Cheats ein. Ein Geräusch bestätigt Euch die Eingabe.

Cheats

Hohe und weite Sprünge
C◀ ➡ ➡ ↓ ↑ ↑ ↓ ⬅ ↓ ↓

Fahrzeuge in Gegenstände ändern
↓ ↓ ↑ ↑ ➡ ➡ ⬅ ⬅

Turbo-Modus
C◀ C▼ C▶ C◀ C▲
C▼ C▼ C▼ C▼

Langsame Computergegner
C▶ C▲ C◀ C▼
C▶ C▲ C◀ C▼

Debug-Modus
C◀ ↑ ↓ ↓ C◀ C▶ C▶ C▲ C▼

Im Debug-Modus funktionieren die folgenden Kombinationen:

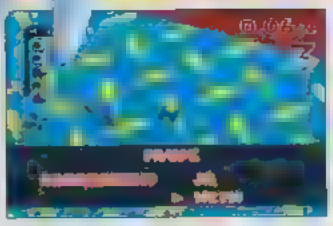
Sofort ans Ziel (nicht während der Time Trials)
Z+C▼

Kamera aufsteigen
Haltet während des Spiels Z und drückt ↑, ↓, ⬅ oder ➡

Kamera zoomen
Haltet während des Spiels Z und drückt L oder R

Autopilot
Haltet während des Spiels Z und drückt C◀

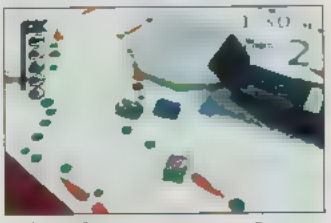
Alle Autos zerstören
⊗+C▲+C▶+C◀



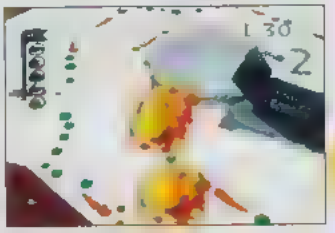
C◀ ➡ ➡ ↓ ↑ ↑ ⬅ ↓ ↓ *Nach der Eingabe des Sprung-Codes in der Spielpause*

überspringt ihr jede Mauer-Packung

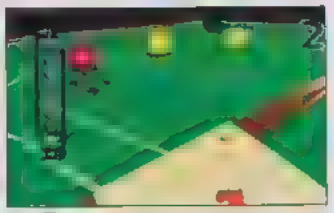
↓ ↓ ↑ ↑ ➡ ➡ ⬅ ⬅ *Verwandelt Eure Fahrzeuge in verschiedene Gegenstände. Hier findet ein Rennen zweier Wasserhähne bis zum letzten Tropfen statt*



Viele Pazifisten zerstören gerne Panzer



⊗+C▲+C▶+C◀ *...wenn sie sich dabei die Hände nicht schmutzig machen*



Mit Z und den Schultertasten zoomt und wendet ihr Euch übers Spielfeld

Z+C▼ *Im Debug-Modus kann mit dieser Kombination sogar der größte Narr den goldenen Pokal nach Hause tragen – in der schwierigsten Stufe!*

Lucky Luke

Passcode für den Level **Zug**

Passcode für den Level **Büffelherde**

Passcode für den Level **Cheyenne-Gebirge**

Im munter scrollenden Zug-Level

werfen verwerfliche Burschen mit bombastischen Bomben auf den rasenden Reiter – hüaah, Jolly Jumper!

Mortal Kombat 4

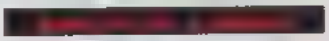
Der gezeigte „KOMBAT CODE"

schaltet den Kämpfer REPTILE frei

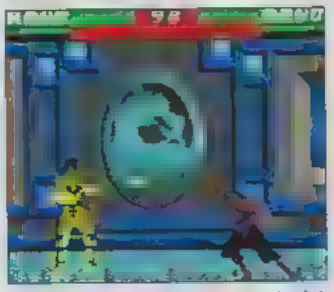
Ihr findet ihn in der Mitte der Auswahl

im Kampf ist REPTILE kaum zu schlagen!

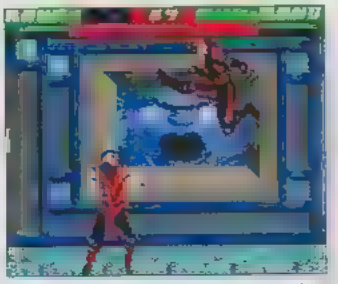
Der zweite Code führt zu verwirrung



da er den Zufalls-Modus freischaltet



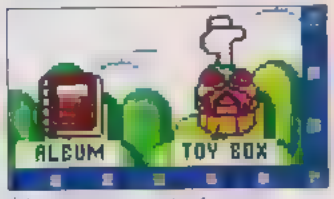
in dem Euer Kämpfer auf möglichst Art und Weise alle paar Sekunden



gegen einen anderen ausgewechselt wird – da sollte Ihr schon alle Moves der verschiedenen Charaktere beherrschen!

Super Mario Brothers DX

Die Neuauflage des NES-Klassikers ist nicht nur ein Fest für Nostalgiker, auch Neueinsteiger werden die Klempnerbrüder lieben. Damit die Begegnung aber nicht zu schwer ausfällt, wird hier verraten, wie Ihr die Anzahl der Leben verdoppeln könnt!



Öffnet die Kiste mit den Spielsachen

und wählt das „Fortune Telling" Deckt dann solange Spielkarten auf

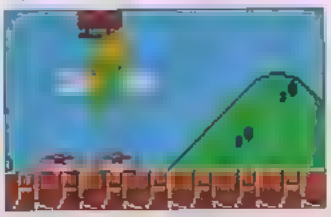
bis Ihr irgendwann diese Karte hier mit dem „Sup"-Symbol bekommt!

Geht jetzt in den ORIGINAL-Modus...

und wählt ein neues Spiel

Simsalabim, die Anzahl Eurer Leben hat sich in der Tat auf ganze 10 verdoppelt!

und noch ein Trick: Wenn Ihr auf der Karte die Taste SELECT drückt schaltet ihr auf Marios Bruder Luigi um



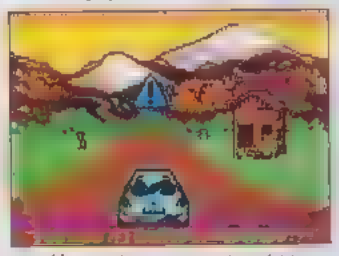
der sich natürlich auch freut ab und zu ein paar Monster platten zu dürfen!

V-Rally Championship Edition

FAST Der genannte Passcode FAST

schaltet die drei Strecken des „NORMAL" schweren Arcade-Modus frei

FOOD Profis fahren auf „SCHWER"



und bewundern einen malerischen Sonnenuntergang in Indonesien – ohne den Blick von der Straße zu nehmen

Mario & Luigi Ein super Brüder paar, das gern auf die Mütze haut!

Text: Andreas von Lepel

SO FUNKTIONIERT EINE Mikro-Anlage

HiFi-Stereo-Geräte werden immer kleiner und günstiger. Dennoch steckt in diesen Zwerg-Musikanlagen geballte Leistung und viel Technik.

Bedienelemente

● Abhängig vom Hersteller und vom Gerätetyp findet man an der Mikro-Anlage unterschiedlich viele Tasten und Knopfe Einige Anlagen bieten auch einen Jog Shuttle (mehrfach belegter Drehknopf). Dieser erleichtert die Bedienung.

● Zur Grundausstattung gehören der Ein/Aus-Schalter (Power) für das gesamte Gerät, die Startknopfe der einzelnen Elemente (wie CD-Player und – fal s vorhanden – Kassettendeck) sowie Regler für Lautstarke und Senderwahl.

Tuner

● Der Radioempfanger wird auch Tuner genannt. Viele Mikro-Anlagen können Ultrakurzwelle (UKW) und Mittelwelle (MW) empfangen. Dazu sind sie in der Regel mit einer Wurfantenne (UKW) und einer Rahmenantenne (MW) ausgestattet

● Je besser der Tuner ist, desto sauberer trennt er auch eng beieinander liegende Sender und empfängt auch schwächere Stationen gut.

Hoch- und Mitteltон-Membranen

● Bei den meisten Stereoboxen sind die Membranen fur die Hoch- und Mitteltöne hinter einer Verkleidung aus Blechgitter oder Stoff versteckt. Beide Lautsprecher besitzen jeweils ein Membranpaar

● Gut ausgestattete Anlagen b eten die Mog ichkeit, Höhen und Bässe separat auf den Raum und den persönlichen Hörgeschmack einzuste len.

ayer

Anlagen verfügen Player. Nur die können jedoch von ade) geladen wer- s klappt der Deckel esen neben den Audio-CDs auch reibbare CDs aus. undfunktionen des gehoren Titelpro- ng und Zufallswie- ser ausgestattete rmoglichen auch CD-Wieder-

Anschlüsse

emente der nlage (Tuner er und Tape) Gehause- via Kabel mit er verbunden. es mogl ch, per haltuhr (Timer) nd Kassetten- starten und sweise eine be- te Radiosendung nehmen E emente lassen sich ein- an- und ausschalten. Es gibt r nur eine Stromquelle für alle

Bässe

● In der Rege re cht es, wenn nur eine Lautsprecherbox mit einem Baßmodul ausgestattet ist Es ist nämlich egal, wo die Baßbox im Raum steht, da der Mensch nicht hören kann, aus welcher Richtung ein tiefer Ton herkommt Deshalb werden Subwoofer oft aus Platzmangel unter den Schreibtisch verbannt

Kassettendeck

● Unabhängig von ihrem Alter und der Lauflange werden alle Audiokassetten abgespielt Doch nur, wenn die Kassette aufnahmebereit ist (die Sperrzunge muß intakt sein), kann man auch Musikstucke von CD aufnehmen oder Radiosendungen mitschneiden

● Nicht alle Mikro-Anlagen verfugen automatisch uber ein Kassettendeck. Die größeren Gerätetypen (ab Mini-Anlage aufwärts) bieten dagegen sogar oft ein Doppeldeck an

INFO

Mehr Watt, mehr Spaß

Wie der Name schon sagt, verstärkt oder „erhöht" der Verstärker die Musikinformationen, damit sie besonders gut und klar und laut uber Lautsprecher oder Kopfhörer abgespielt werden können. Die Leistung eines Verstärkers wird in Watt angegeben. Je höher der Wert, desto besser ist die Anlage und damit auch ihre Mus kleistung.

Als Grundregel gilt: Ab einer Leistung von mehr als 10 Watt kann man einen kleinen Raum einigermaßen vernünftig beschallen. Dennoch darf man hier keine Wunder von der Baßdröhnung erwarten. Durch die ständige Verkleinerung der Anlagen und damit auch der Boxen sind den Baßmodulen physikalische Grenzen gesetzt. Wird den Boxen mehr abverlangt, als sie geben können, dann fangen sie an zu brummen – und das nervt.

Achtung Irrtum: Die Soundleistung einer Mikro-Anlage wird nicht besser, wenn man größere, leistungsstärkere Boxen anschließt. Entsche dend bleibt auch hier die Le stung des Verstärkers.

ANSCHLUSSFREUDIGE ANLAGE

Leider bietet nicht jede Mikro-Anlage alle diese Anschlüsse Viele günstige Geräte verzichten auf den digitalen Ausgang

Mikro-Anlagen besitzen eine Vielzahl verschiedener Anschlußmöglichkeiten an der Rückseite des Gerats

1. Antennenanschlüsse: Die Wurfantenne (ein isolierter Draht) empfängt UKW-Sender Die Rahmenantenne ist fur Mittelwellensender ausgelegt.

2. Cinch-Anschlüsse: Uber diese Art Anschluß konnen TV-Geräte, Videorekorder oder Spie konsolen mit der Anlage verbunden werden.

3. Lautsprecheranschlüsse: Minus- und Pluspole der Boxen gehören an die jeweils passenden, farb ich markierten Anschlusse Vertauscht man die Po e, kann es einen Kurzschluß geben.

4. Digitaler Ausgang: An dieser Verbindung läßt sich ein Minidisk- oder MP3-Player anschließen.

5. Coaxial-Anschluß: Hier kannst Du die Mikro-Anlage an die Hausantenne anschließen.

Text Ulrike Goreßen - Illustrationen Horst Kolodziejczyk

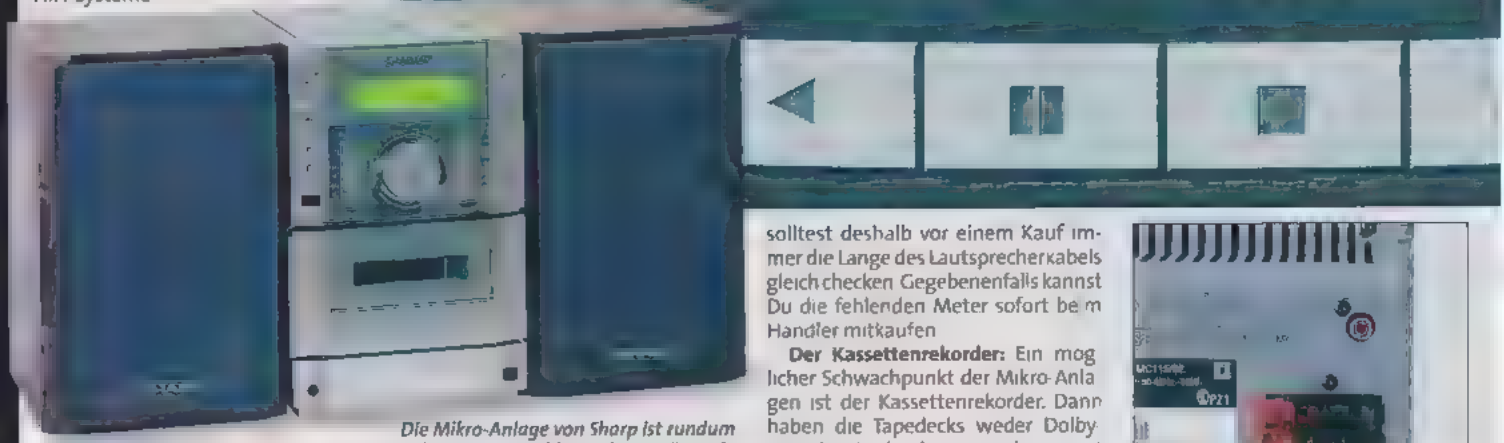
KLEIN ABER

6 Mikro-Anlagen im Test

- Aiwa XR-M78
- Akai QX-50
- JVC UX-T 55
- Panasonic SC-PM 01
- Philips MC 115
- Sharp XL-570 H

Mikro-HiFi-Türme sind klein, vielseitig und passen selbst ins kleinste Regal. Dabei bieten die meisten prima Sound und besten Bedienkomfort – auch schon für unter 500 Mark.

Egal, wie vollgestopft Dein Zimmer auch sein mag, eine Mikro-HiFi-Stereo-Anlage paßt selbst in die kleinste Nische. Schon zu Preisen von unter 500 Mark verfügen die starken Zwerge über eine stattliche Ausstattung. Sie enthalten einen CD-Player, Rundfunkempfangsteil (Tuner) ❶ (siehe Lexikon) und meistens auch einen Kassettenrekorder. Verstärker und Boxen sind inklusive. Von den Abmessungen sind die Lautsprecher in den meisten Fällen auf die Höhe der Geräte abgestimmt. Sie passen also neben den Turm ins Regal. Der Aufbau von Mikro-Anlagen ist demnach fast identisch mit dem größerer HiFi-Systeme.



Die Mikro-Anlage von Sharp ist rundum gelungen – sowohl was den Geräteaufbau als auch was die Qualität betrifft

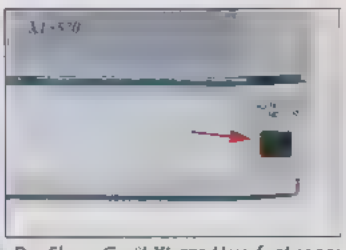
Der CD-Player: Oben thront der CD-Spieler, bei dem man Scheiben meist über eine Klappe von oben einlegt.

Um abschätzen zu können, ob ein Turm ins Regal paßt, haben wir zusätzlich zu den übrigen Maßen den Platzbedarf mit geöffnetem Deckel ermittelt. Apropos Deckel: Bei den Anlagen von Panasonic und Aiwa fährt er auf Knopfdruck elektrisch auf. Schon von daher sind CD-Deckel ungeeignet zum Abstellen von Getränken!

Das Rundfunk-Empfangsgerät: Eine Stereo-Anlage mit Tuner sollte mindestens UKW und MW empfangen. Sind die Anlagen gut ausgestattet, dann verfügen die Tuner über einen automatischen Sendersuchlauf und ausreichend Speicherplätze für Lieblingssender. Außerdem besitzen sie dann die komfortablen Funktionen RDS ❷, PTY ❸ und EON ❹.

Der Verstärker: Beim Verstärker ❺ entscheidet vor allem die Wattzahl über seine Stärke. Je höher diese Angaben, desto besser die Qualität.

Die Boxen: Die Höhe der Lautsprecher ist meist auf die Höhe des Geräteturms zugeschnitten. Dann passen sie überall hin, wo der Turm hinpaßt. Ärgerlich ist es allerdings, wenn die Zuleitungsstrippen zu kurz sind. Du solltest deshalb vor einem Kauf immer die Länge des Lautsprecherkabels gleich checken. Gegebenenfalls kannst Du die fehlenden Meter sofort beim Händler mitkaufen.



Das Sharp-Gerät XL-570 H verfügt sogar über einen digitalen Ausgang an der Frontseite, der bequem erreichbar ist

Der Kassettenrekorder: Ein möglicher Schwachpunkt der Mikro-Anlagen ist der Kassettenrekorder. Dann haben die Tapedecks weder Dolby-Rauschunterdrückung, noch genügt ihr Klang höheren Ansprüchen, und Bandaufzeichnungen bieten keine übermäßig hohe Musikqualität.

Der Stromverbrauch: Mikro-Anlagen schlucken unterschiedlich viel Strom. Die getestete Akai-Anlage erweist sich beispielsweise als sehr hungrig im ausgeschalteten Zustand (Standby). Dann verbraucht sie nämlich knapp 6 Watt, wohingegen sich die Anlagen von Aiwa und Sharp mit praktisch null Watt vorbildlich darstellen. Das spart nicht nur Strom, sondern entlastet auch die Umwelt.

Läßt sich die Klangqualität von Mikro-Anlagen mit größeren vergleichen?
Die Antwort ist eindeutig nein. Für große Räume sind Mikro-Anlagen nicht gedacht, denn dafür sind weder die mitgelieferten Lautsprecher noch Verstärker ausgelegt. Die Musik kann zwar laut sein, klingt aber oft verzerrt.

Einsatzzweck ist ausschließlich die Beschallung kleiner Zimmer. Dabei kann auch der Ton vom Fernseher oder von der Playstation über die Anlage laufen. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß sie über einen analogen Eingang (Cinch) verfügt.

Nur wenige Micro-Anlagen bieten einen Anschluß für Subwoofer

Kann ich bessere Boxen anschließen?
Das funktioniert nicht in jedem Fall, denn bei vielen Geräten ist der elektrische Frequenzgang in den Tiefen abgeschnitten. Die Hersteller greifen zu diesem Trick, um die kleinen, mitgelieferten „Boxchen" nicht zu überlasten. Sie würden sonst bei basslastiger Musik fürchterlich scheppern. Weil nun aber die Basse im elektrischen Signal fehlen, lohnt sich auch der Einsatz großer Lautsprecher nicht.

Ob bessere Boxen bei den hier getesteten Anlagen Sinn machen, kannst Du auf Seite 84 in der Übersichtstabelle nachsehen. Es lohnt sich nicht, wenn bei „Verstärker" unter dem Begriff „Frequenzgang" die Bemerkung steht „kein Bass unter 100 Hz". Ansonsten sind in der Zeile darunter die Abweichungen von der Ideallinie angegeben. Je geringer sie sind, um so eher kommen bessere Boxen in Frage.

Manchmal – wie etwa bei der Anlage von Philips – kann man die mangelnde Bass-Wiedergabe durch Hinzufügen eines Subwoofers ausgleichen.

AKTION!
Bist Du Stereo-Fan? Mit etwas Glück gewinnst Du 1 High-End-System Acoustimass 5 Series III von Bose. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

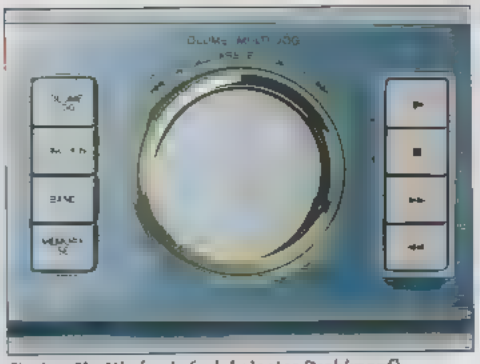
Dieser ist nicht im Lieferumfang inbegriffen. Ein entsprechender Ausgang am Verstärker ist aber vorhanden.

Dank der schwachbrüstigen Verstärker ist die Bestückbarkeit extra gekaufter Lautsprecher kein Problem. Praktisch alle auf dem Markt angebotenen Lautsprecher vertragen die abgegebenen Leistungen des Verstärkers ohne Schwierigkeiten.

Wieviel Ohm [6] sollen externe Boxen haben?

Die Höhe des idealen Widerstands der Boxen ist abhängig vom Widerstand des Verstärkers.

Diese Leistungsdaten stehen in der Regel auf dem Gehäuse. Bei einem Wert von beispielsweise 4,4 Ohm passen 4-Ohm-Boxen. Sonst greift man besser zu Lautsprechern mit einem höheren Widerstand, beispielsweise 8 Ohm. Dann überlastet man auch nicht den eingebauten Verstärker.



Ein Jog-Shuttle (mehrfach belegter Drehknopf) erleichtert die Bedienung der Mikro-Anlage enorm

Kann man Kopfhörer anschließen?

Alle Mikro-Anlagen bieten die Anschlußmöglichkeit für einen kleinen Kopfhörer-Klinkenstecker (3,2 mm). Er ist allerdings manchmal ziemlich versteckt – etwa an der Rückseite der Anlage – untergebracht.

In den meisten Fällen werden mit dem Einstecken automatisch die Lautsprecher abgeschaltet. Damit sind hohe Kopfhörerlautstärken ohne Belästigung der Umwelt möglich.

Kann ich auch andere Audiogeräte an die Mikro-Anlage anschließen?

Nicht alle Testkandidaten besitzen externe Anschlüsse, also Augen auf beim Einkauf! Andere wiederum verfügen sogar über zwei externe Anschlüsse. Das ist natürlich sehr praktisch, wenn man mehrere Geräte gleichzeitig anschließen will – zum Beispiel Fernseher und Spielkonsole. Dann spart man sich das störende Umstöpseln.

In der Regel sind Anschlüsse für externe Geräte mit Ein- und Ausgang vorgesehen, wenn die Mikro-Anlage über kein eigenes Tapedeck verfügt.

Minidisk-Rekorder (kurz MD-Rekorder) können immer nur über einen digitalen Lichtleiter Ausgang angestöpselt werden. Damit ist die Überspielung einer CD auf den MD-Rekorder einfach und schnell möglich. Im Preisbereich bis 500 Mark weisen aber nur wenige Mikro-Anlagen diesen Ausgang auf.

Kann man eine Mikro-Anlage an die Hausantenne anschließen?

In den meisten Fällen läßt sich eine externe Antenne ganz ohne Probleme anschließen. Das ist auch gut so, denn in ungünstigen Empfangslagen (wie zwischen Bergen oder nahe Oberleitungen) wird man ohne externe Antenne sehr viel Rauschen hören und nur die stärksten Stationen empfangen können. Daher gehört dieser Anschluß unbedingt dazu.

Die mitgelieferte Wurfantenne (für UKW) bietet meistens nur schlechten Empfang mit vielen Störgeräuschen. Verwende lieber gleich die Hausantenne. Rahmenantennen sind nur für Mittel- und Langwelle geeignet und sehr sperrig beim Anklemmen.

An Cinch-Buchsen kann man Fernseher, Videorekorder und Konsolen anschließen

Lexikon

Hier findet Ihr alle wichtigen Fachbegriffe erklärt, die häufig im Zusammenhang mit Mikro-HiFi-Stereo-Anlagen auftauchen.

[1] Tuner

Tuner kommt aus dem Englischen, „tunen" bedeutet so viel wie abstimmen. So heißt die Rundfunk-Empfangseinheit für alle Frequenzen. Die meisten Radios empfangen Ultrakurzwelle (UKW) und Mittelwelle (MW).

Wer aus aller Welt Radiosender hören will, braucht ein Gerät, das auch Kurzwelle (KW) und Langwelle (LW) empfangen kann.

[2] RDS

RDS (Radio Data System) zeigt im Display des Tuners statt der Empfangsfrequenz den Sendernamen an. So tut man sich auf der Suche nach einem bestimmten Radiosender viel leichter als mit der Frequenz – das gilt vor allem in Großstädten, wo es viele Sender gibt, deren Frequenzen sehr eng beieinander liegen.

[3] PTY

„Programm Typ" (PTY) ist eine Zusatzfunktion einiger Radioempfänger. Sie ermöglicht eine Sendersuche nach Kategorien.

Typische Zuordnungen sind Nachrichten, Information, Sport, Pop, Rock oder Klassik.

[4] EON

EON ist die Abkürzung von „Enhanced other Network". Tuner mit dieser Funktion schalten bei Bedarf automatisch von einem Programmtyp auf einen anderen um. Hört man zum Beispiel einen Live-Mitschnitt eines Konzerts, kann man über die Funktion „EON" News einstellen. Sobald dann der nächstmögliche Sender Nachrichten ausstrahlt, schaltet der Tuner dorthin um und danach wieder zum Konzert.

[5] Verstärker

Der Verstärker wird auch „Endstufe" genannt. Er liefert den Strom für die Lautsprecher. Seine Leistungsfähigkeit wird in der physikalischen Größe Watt angegeben. Der Verstärker bezieht seine Leistung aus dem eingebauten Netztransformator. Je größer dieser ist, desto mehr Leistung bietet er dem Verstärker.

[6] Ohm

Ohm (Ω) ist die Maßeinheit des Widerstands des Verstärkers und der Lautsprecher. Beide Komponenten sollten denselben Widerstand aufweisen. Dann bekommt man den besten Sound.

INFO

So haben wir getestet

Wenn es um die Leistungsfähigkeit des Verstärkers einer Stereo-Anlage geht, wird als erstes nach der Wattzahl gefragt.

Sie ist bei Mikro-Anlagen eher gering, da in den kleinen Türmen keine bärenstarken Verstärker eingebaut sein können. Die Verstärker beziehen ihre Leistung aus dem Netztransformator, und der wächst mit zunehmender Leistung. So kann man oft schon allein am **Gewicht der Anlage** auf die tatsächliche Leistung schließen.

Zusätzlich zur „Gewichtung" bestimmten im Meßlabor im Test auch die **Verstärkerleistung** nach der DIN-Norm. Dabei wird die Verzerrungsgrenze von 1 % angesetzt, und beide Musikkanäle sind in Betrieb. Als Lautsprecherwiderstand wurde der an der Box angegebene Ohmwert verwendet.

Unter solchen Bedingungen schrumpfen die auf der Verpackung angegebenen Werte meistens auf realistische kleinere Angaben zusammen.

Generell gilt: Anlagen mit einstelligen Wattzahlen sind arg schwachbrüstig und taugen nur für kleine Zimmer. Je mehr Watt, um so besser! Gewaltigen Tiefbass darf man sich davon aber nicht erwarten.

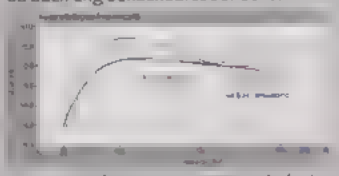
Wie die Messungen im Labor zeigten, begrenzen die Hersteller den Bass, um die kleinen Lautsprecher nicht zu überlasten. Dann bringt es auch nichts, die mitgelieferten Boxen gegen größere auszutauschen.

Wie groß die **Abweichungen von der idealen Geraden** sind, geben wir für die Bereiche 20-100 Hz, 100 Hz bis 10 kHz und zwischen 10 und 20 kHz an. Es gilt die Regel: Je geringer der Zahlenwert, um so besser klingt der Verstärker. An diesen Werten läßt sich ablesen, ob eine Aufrüstung auf bessere Boxen Sinn macht.

Klirrfaktor und Rauschen zeigen, wie gut die Entwickler den Verstärker in den Griff bekommen haben.

Beim **Tuner** wurden dessen Klangqualitäten geprüft. Beachtet wurde hier insbesondere, ob der Sprecher „zischelt". Das weist auf hohe Verzerrungen hin.

Im Praxistest wird mit der im Lieferumfang enthaltenen **Antenne** überprüft, ob auch eng benachbarte Sender sauber getrennt werden und wie gut schwache Stationen hereinkommen.



Je gerader der Frequenzgang ist, desto bessere Qualität bieten die Anlagen

Der **CD-Player** mußte seine Qualität über den Hochpegelausgang beweisen. Hier konnte man zum Beispiel noch einen externen Rekorder anschließen.

Ein anderes wichtiges Kriterium: Spielt der Player zerschrammte oder schlecht gepreßte Scheiben ohne Störungen ab?

Der **Kassettenrekorder** mußte seine Qualität mit einem Frequenzgang beweisen, der möglichst gerade sein sollte und außerdem in der Lage ist, hohe Töne wiederzugeben. Das bei Bandaufzeichnungen unvermeidliche Rauschen sollte dabei so gering wie möglich sein und der Rekorder durfte auch nicht „eiern".

Im Test zeigte sich, daß das Tapedeck – wenn überhaupt vorhanden – im kleinen HiFi-Turm der schwächste Baustein war.

Ähnliches gilt für die **Lautsprecher**, deren Frequenzgang im Wohnraum gemessen wurde und die einem intensiven Hörtest unterzogen wurden.

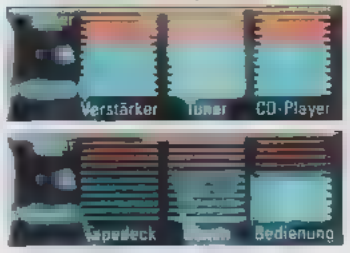
Abgesehen davon, daß die Boxen um so weniger Bässe liefern, je kleiner sie sind, ist ihre Qualität praktisch in allen Fällen verbesserungsfähig. Aus diesem Grund würde es sich bei ein gen Anlagen lohnen, die mitgelieferten Boxen gegen bessere auszutauschen.

Text: Ulrich Carstens, Walter Schmid Fotos: Jan Schmiedel

Der Winzling Aiwa XR-M78

Der Komponenten-Check*

Praktisch: Mit dem Jog-Shuttle sind alle Einstellungen leicht zu machen



Mit Abstand die kleinste Anlage im Test ist die Aiwa XR-M78. Dennoch bietet sie gute Werte.

Ausstattung: Um Platz zu sparen, gibt es keinen Kassettenrekorder. Auch die Boxen sind auf das Maß des Elektronikpakets geschrumpft.

Qualität: Daß die Boxen so klein sind, wirkt sich auf ihre Qualität aus. Sie klingen schwachbrustig und im Mittenbereich verfärbt. Da der elektrische Frequenzgang den Bassbereich unter 100 Hertz begrenzt, kann man auch keine besseren Boxen anschließen.

Abgesehen davon können sich die Testergebnisse sehen und hören lassen: Mit 19 Watt pro Kanal gehört der Aiwa-Verstärker zu den leistungsstärksten im Test. Lobenswert sind auch der Tuner und der CD-Spieler, dessen Digitalqualität Du über einen digitalen Ausgang (leider an der Rückseite) für einen MD-Rekorder nutzen kannst.

Ein Rekorder ist zudem über separate analoge Ein- und Ausgänge an den Turm anschließbar. Das gilt auch für ein Zusatzgerät zur Wiedergabe (etwa TV-Empfänger oder Playstation).

Fazit: Der Eindruck von Sparsamkeit (kein Tape) wird durch viele sinnvolle Anschlüsse wieder verbessert.

XR-M78
Mikro-Anlage
ca. 500 DM | Hersteller: Aiwa
www.aiwa.de
Viel Dampf liefert dieses kleine Paket – eine Alternative für alle, die ohne Tape auskommen
2

Der Blender Akai QX-50

Dürftig: Statt einer Antennenbuchse gibt es nur ein Stück Draht

Eine Acryl-Abdeckung mit großer Anzeige verleiht der QX-50 ein elegantes Äußeres. Die inneren Werte können aber nicht recht überzeugen.

Ausstattung: Der Verstärker ist mit 9 Watt extrem schwachbrustig ausgestattet. Die Lautsprecher sind ebenfalls zu schwach – man kann sie jedoch problemlos gegen bessere austauschen, da der Verstärker in diesem Fall mitspielt. Ansonsten verfügt die Anlage über alle notwendigen Elemente wie Tuner, CD-Player und Tapedeck.

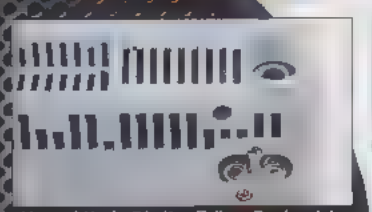
Qualität: Der Radiotuner konnte im Test nicht überzeugen. Er gehört nicht nur zur einfachsten Kategorie seiner Art, sondern es rauscht auch kräftig. Schuld daran ist das Stückchen Draht, das als Antenne dient. Leider ist ein externer Antennenanschluß erst gar nicht vorgesehen.

Überzeugend ist lediglich die Qualität des CD-Spielers. Sie wird aber nur über den Cinch-Ausgang auf der Rückseite nutzbar. Bei Kassettenüberspielungen hört man den schlechten Klang des Rekorders, der weder Höhen noch Tiefen kennt.

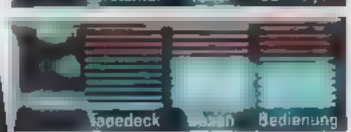
Fazit: Akais Mikro-Anlage QX-50 sieht zwar ziemlich gut aus, bleibt aber qualitativ merklich hinter der Konkurrenz zurück. Sie ist eindeutig zu sparsam ausgestattet.

QX-50
Mikro-Anlage
ca. 380 DM | Hersteller: Akai
www.akai.de
Nur wer geringe Ansprüche an eine Stereo-Anlage hat, kommt mit der Akai-QX-50 klar
3

Der Klangvolle JVC UX-T 55



Unpraktisch: Die Kopfhörer-Buchse ist auf der Rückseite des Geräts angebracht



Bereits der CD-Player lohnt den Kauf der Mikro-Anlage von JVC. Doch auch sonst muß die UX-T 55 den Vergleich mit ihren ausgewachsenen Geschwistern nicht scheuen.

Ausstattung: Der Hersteller bietet viel Ausstattung und einen anständigen Klang für einen relativ niedrigen Preis. Der Sound ist jedoch nur über den analogen Cinch-Ausgang auf der Rückseite nutzbar. Ärgerlich sind die kurzen Strippen von 1,7 Metern am Lautsprecher, die nur in seltenen Fällen ausreichen dürften.

Gut hingegen: Die Anlage läßt sich auch mit 12 Volt betreiben – so eignet sie sich für Boote oder den Caravan.

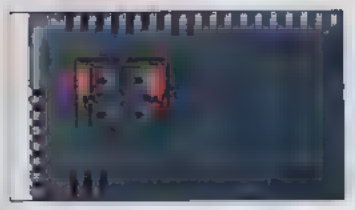
Qualität: Zusammen mit den mitgelieferten Boxen fehlen der Anlage leider die satten Bässe, weil bereits der Verstärker die Tiefen unter 100 Hertz abschneidet. Die mitgelieferten Lautsprecher selbst klingen vergleichsweise gut. Sie sind nur relativ hell abgestimmt und ohne Bassvolumen.

CD-Player und Tuner schneiden gut ab. Kleiner Minuspunkt: Die Anschlußbuchse für den Kopfhörer ist hinter der CD-Klappe versteckt und somit umständlich zu erreichen.

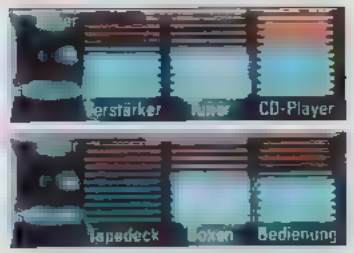
Fazit: Im edlen Holz-Design des JVC steckt eine vollwertige und preislich attraktive Kleinst-Stereo-Anlage, die auch unterwegs auf 12-Volt-Basis wirklich guten Sound bietet.

UX-T 55
Mikro-Anlage
ca. 400 DM | Hersteller: JVC
www.jvc.de
Dank des 12-Volt-Anschluß ist die gut ausgestattete UX-T 55 auch unterwegs einsetzbar
2

* In diesen Kästen siehst Du alle Einzelkomponenten im Leistungscheck. Je voller der Farbbalken, desto besser.



Unleserliche Beschriftung: schwarze Prägeschrift auf schwarzem Grund



Der Minimalist Panasonic SC-PM 01

Klassisch einfach und schnorkellos präsentiert sich die Mikro-Anlage von Panasonic.

Ausstattung: Die Panasonic-Anlage enthält kein Kassettenteil, dafür aber einen sehr guten CD-Spieler, passable Lautsprecher und Verstärker. Zwar ist der Verstärker mit 2 x 10 Watt etwas schwachbrustig, er kann jedoch dank seines neutralen Frequenzgangs auch größere Boxen mit einem Widerstand von 8 Ohm antreiben.

Qualität: Die mitgelieferten Boxen klingen relativ gut, jedoch mit leichten Mittenverfarbungen und der für Mikro-Anlagen typischen Bass-Schwäche.

Dank des griffigen Drehknopfs ist die Anlage gut zu bedienen. Die Fernbedienung unterstützt trotz der vielen Knopfchen aber nicht alle Funktionen und ist etwas unubersichtlich. Ein Pluspunkt: Die Acryl-Abdeckung des CD-Schachts fährt elegant auf Knopfdruck elektrisch aus und hebt auch den Plattenteller an, um die Scheiben leicht einlegen zu konnen.

Fazit: Die ausgewogene Qualitat und gute Ausstattung (auch ohne Tape) machen die Panasonic SC-PM 01 zu einer attraktiven und günstigen Alternative zum Testsieger von Sharp.

SC-PM 01
Mikro-Anlage
ca. 400 DM | Hersteller: Panasonic
www.panasonic.de
Wer kein Tapedeck, aber gute Qualität will, der sollte sich die SC-PM 01 genauer ansehen
2

Altertümlich. Die mechanischen Tasten lassen sich schwer bedienen

Der Mechaniker Philips MC 115

Philips' Mikro-Anlage MC 115 kostet mit 270 Mark fast nur halb so viel wie einige Konkurrenten.

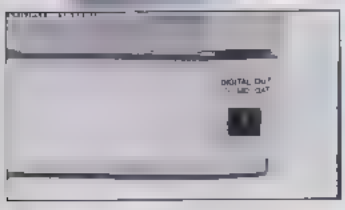
Ausstattung: Daß bei diesem Tiefstpreis bei der Ausstattung der Rotstift kräftig wütete, sollte jedem klar sein. Die MC 115 von Philips ist deshalb wohl auch die einzige Anlage im Test, die teils uber mechanische (!) Tasten bedient wird. Weitere Schwachstellen: Die fest montierten Lautsprecherstrippen sind mit 1,65 m etwas zu kurz. Und bei der Leistung des Verstarkers (magere 2 x 4 Watt) und der Verarbeitung der Lautsprecher wurde ebenfalls kräftig gespart.

Qualität: Trotz der Leichtbauweise klingen die Boxen gar nicht mal so schlecht. Sie bieten eben nur keine satten Bässe. Dafür gibt es auf der Rückseite einen Cinch-Ausgang fur einen aktiven Subwoofer (Basslautsprecher mit eingebautem Verstärker), der aber nicht zum Lieferumfang gehort. Man kann zur Soundverbesserung auch großere Lautsprecher anschließen.

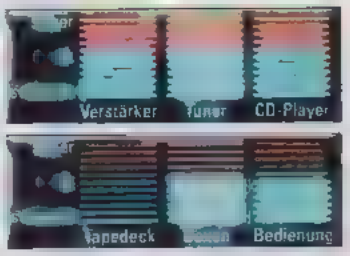
Lobenswert ist die Qualität des CD-Spielers und des Tuners, der trotz Sparsamkeit dank RDS den Sendernamen in Klarschrift anzeigt.

Fazit: Sparfüchse bekommen mit der MC 115 für sehr wenig Geld eine gute, aber etwas altmodische Anlage.

MC 115
Mikro-Anlage
ca. 270 DM | Hersteller: Philips
www.philips.de
Die MC 115 von Philips bietet zum Tiefstpreis sehr viel Qualität und Ausstattung
2



Richtig klasse: der Digitalausgang an der Front für Minidisk-Rekorder



Der Überzeugende Sharp XL-570 H

Testsieger

Innerlich und äußerlich macht die Mikro-Anlage XL-570 H von Sharp einen sehr guten Eindruck.

Ausstattung: Ein solider Drehknopf, der auch als Jog-Shuttle dient, macht die Bedienung einfach. Auch der Tuner ist dank RDS, EON und PTY (Programmtyp) sowie automatischer Senderbelegung recht bedienerfreundlich. Mit 17 Watt erweist sich der eingebaute Verstärker als recht kräftig.

Qualität: Leider schneidet der Verstarker die Bässe unter 50 Hertz ab. Dennoch sind etwas größere Boxen (mit einem Widerstand von 4 Ohm) ratsam, da die mitgelieferten die formatbedingte Bass-Schwache aufweisen. Tadellos ist auf jeden Fall die Qualitat des CD-Players, die aber nur über den Cinch-Ausgang hörbar wird.

Bei Kassettenuberspielungen auf den eingebauten Rekorder betonen die Tiefen und Höhen. Es rauscht auch wie bei allen Testgeraten. Lobenswert ist hingegen der digitale Lichtleiterausgang an der Front für Uberspielungen auf Digitalrekorder. Die Wiedergabe erfolgt über den Analogeingang.

Fazit: Der XL-570 H uberzeugt durch sehr gute Ausstattung und die beste Leistung des gesamten Testfelds.

XL-570 H
Mikro-Anlage
ca. 500 DM | Hersteller: Sharp
www.sharp.de
Rundum gelungene Mikro-Anlage mit prima Musikleistung und reichhaltiger Ausstattung
1

KLEIN ABER OHO

Die getesteten Mini-Anlagen im Überblick

Hersteller Modell	Aiwa XR-M70	Akai QX-50	JVC UX-T 55	Panasonic SC-PM 01	Philips MC 115	Sharp XL-570 H
Internet	www.aiwa.de	www.akai.de	www.jvc.de	www.panasonic.de	www.philips.de	www.sharp.de
Technische Daten						
Gesamt-Abmessungen (HxBxT)	17x14,5x27,7 cm	24,8x14,5x22,5 cm	21x14x27 cm	14,9x18,8x28,1 cm	24,3x16,6x25,7 cm	24,2x16x20,8 cm
Abmessungen Boxen (HxBxT)	17x11,6x9	24x14,5x	26,2x13,x	22,2x1	24,3x16	24x16x
Verstärker						
Maximale Leistung pro Kanal	19 Watt an 4 Ohm	9 Watt an 4 Ohm	10 Watt an 4 Ohm	10 Watt an 8 Ohm	4 Watt an 4 Ohm	17 Watt an 4 Ohm
Abweichungen 20-20000 Hz/200 Hz-10 kHz						
Rauschabstand über Aux-Eingang	gering (83,3 dB)	gering (67,2 dB)	gering (80,3 dB)	gering (80,2 dB)	hörbar (78,8 dB)	gering (81,8 dB)
Tuner						
Hörtest	Zischlaute	Zischlaute	etwas dumpf	etwas dumpf	Zischlaute	Zischlaute
Empfang schwacher Sender	fast rauschfrei	stark verrauscht	stark verr	stark verr	fast rau	stark verrauscht
Bedienung	[illegible]	Antenne	Standard	Umschaltung	Abst. Ant.	RDS, EON, automatische Senderbelegung
CD-Spieler						
Hörtest	sauber	fast sauber	kaum Bass	sauber	starker Bass- u. Höhenabfall	kaum Bass
Abweichungen 20-20000 Hz/1000-8000 Hz						
Fehlerkorr. bei Produktionsfehlern	hoch (1,8 mm)	sehr hoch (2 mm)	sehr hoch (2 mm)	sehr hoch (2 mm)	sehr hoch (2 mm)	hoch (1,8 mm)
Kassettenrekorder						
Frequenzgang Aufnahme/Abspielen	–	stark verfälscht	stark verfälscht	–	verfälscht	stark verfälscht
Gleichlaufschwankungen		sehr hoch (0,2 %)	hoch (0,2 %)		sehr hoch (0,29 %)	akzeptabel (0,19 %)
Lautsprecher						
Hörtest	näselnd	hohl und topfig	hell, ohne Bass	etwas verfärbt	etwas verfärbt	etwas verfärbt
Bedienung						
Bedienungsanleitung	ausreichend, knapp	englisch, knapp	gut, doch unübersichtlich	wirr, aber komplett	mehrsprachig, knapp	etwas knapp
Fernbedienung	übersichtlich	übersichtlich	leicht unübersichtlich	leicht unübersichtlich	übersichtlich	unübersichtlich
Klangregelung	3 Presets, Höhen-Anhebung		Bass-Anhebung	Sound Virtualizer	Bass-Anhebung	Höhen-/Tiefenregler, Pseudo-Surround
Anschlüsse						
Digital-Ein-/Ausgänge	Lichtleiter/–	–/–	–/–	–/–	–/–	1/–
Kopfhörerausgang	ja, schaltet Boxen ab	ja, schaltet Boxen ab	ja, schaltet Boxen ab	ja	ja, schaltet Boxen ab	ja, schaltet Boxen ab
Bewertung						
	2x5m-LS-Kabel, Dis-	2x1,5m-LS-Kabel	direkte CD-Titel-	direkte CD-Titelan-	2x1,6m-LS-Kabel	direkte CD-Titel-
Gesamtnote						

Spaßmacher

Es gibt immer gewitztere Hardware-Ergänzungen, um das Letzte an Spaß und Nutzen aus der Sony-Konsole herauszukitzeln. Im Härtetest: die Highlights der Zubehör-Szene.

AKTION!

Zubehör ist wunderbar – aber nur, wenn auch die Grundlage stimmt: Wir verlosen 5 Sony Playstations. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Let's Rock!

Das derzeit heißeste Zubehör auf dem Playstation-Markt ist hierzulande nur über anspruchsvolle Importhändler zu bekommen: Die groovy Konami-Gitarre wurde in Japan exklusiv für das Musikspektakel „Guitar Freaks" veröffentlicht. Eine deutsche Fassung davon hat Konami noch nicht vorgelegt – bleibt zu hoffen, daß der Luxus-Controller und das Spiel dazu auch bald zu uns kommen.

Über den Slider (im Korpus der Gitarre) bestimmst Du die Griffhöhe. Statt die Finger auf Saiten zu legen, drückst Du drei bunte Knöpfe. Das ist ein Heidenspaß, für den man je nach Bezugsquelle 100 Mark und mehr abdrücken muß.

Nachteil der Gitarre (und aller anderen Konami-Musik-Controller): Das Zubehör ist nur mit dem jeweils dazugehörigen Spiel kompatibel. Für „Beatmania" brauchst Du zum Beispiel einen ganz anderen Controller

Name: *Guitar Controller*
Kompatibel nur mit: *„Guitar Freaks" (Konami)*
Hersteller: *Konami*
Erhältlich: *als Import*

Fun-Note: 1

Preis: 100 bis 150 DM

Stilecht klampfen als Playstation-Fan: mit dem exklusiven Guitar Controller

Mehr Multiplayer-Fun

Playstation-Fernsteuerung für bis zu vier Spieler. Der Infrarot-Multiplayer-Adapter von Optec macht die gesamte Clique unabhängig von der Konsole – und liefert sogar ein authentisches Dual-Shock-Rütteln („Force Feedback")

Wer gerne mit Kumpels spielt, schätzt die famose Idee. Gerade wenn mehrere Spieler hektisch zum Joypad greifen, kommt es gern zu Kabelsalat und Verbindungswirrwarr. Auf dem Bild rechts wurde das Optec-Zubehör an zwei verschiedene Konsolen angeschlossen – für Infrarot-Sessions via Link-Kabel!

Name: *Wireless Digital Set (kabellose Controller-Verbindung)*
Kompatibel mit: *Playstation-Konsolen*
Hersteller: *Optec*
Erhältlich: *im Fachhandel*

Fun-Note: 2

Preis: rund 50 DM

On the Road

Für reisefreudige Playstation-Besitzer bietet Sony eine CD-Börse an sowie eine unverwüstliche Tragetasche für Konsole, Joypads und Lieblingsspiele. Die CD-Börse „CD Case" faßt 12 Playstation-Titel inklusive Anleitung und schützt sie vor Staub, Kratzern und Flüssigkeiten. Sonys Tasche „Console Case" (rund 40 Mark) gibt es auch mit einem beigelegten Digital-Pad und einer Memory Card. In diesem Bundle kostet die Tasche dann 65 Mark.

Name: *CD Case, Console Case*
Kompatibel mit: *Playstation-Konsolen, -Spielen und -Zubehör*
Hersteller: *Sony*
Erhältlich: *in Kaufhäusern*

Tasche: rund 40 DM

Börse: rund 30 DM

Fun-Note: 2

und Power-Tools

Angel Dir einen!

Preis: rund 120 DM

In Japan und den USA gibt es bereits mehrere Controller speziell für die boomenden „Fishing"-Simulationen. Über den Fachhandel kommen die witzigen Zubehörteile nun auch zu uns.

Fishing Controller – wie etwa das hier abgebildete Modell von Ascii – funktionieren im Gegensatz zu den Spezial-Controllern von Konami (s. l.) mit allen Spielen des Genres. Man muß sich also nicht für jedes Spiel eine andere Angel kaufen.

Grundsätzlich enthalten die Fishing Controller eine Force-Feedback Funktion: Hat ein dicker Brocken angebissen, spürt man das am Widerstand! Jetzt mußt Du nur noch darauf achten, daß Dir der Fisch nicht vom Haken springt, wenn Du mit routinierter Kurbelbewegung die Schnur einholst.

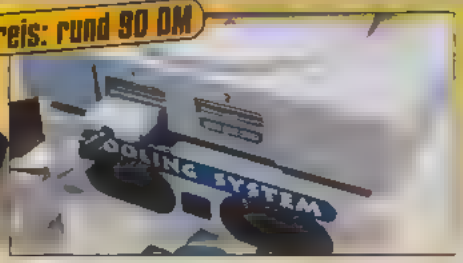
Name: *Fishing Controller*
Kompatibel mit: *allen Angelsimulationen (unter anderem von Ascii, Bandai und Konami)*
Hersteller: *Ascii, Bandai u.a.*
Erhältlich: *im Fach- und Importhandel*

Fun-Note: 1

Petri Heil: Mit dieser Angel gelingt Dir jeder Fischzug!

Bleib cool, Mann!

Preis: rund 90 DM



Mit diesem Playstation Untersatz bleibt die Konsole immer kühl – auch wenn Du mit der Clique das ganze Wochenende durchzockst. Das ungewöhnliche Zubehör des Taiwan-Herstellers CCL verhindert CD-Drive-Überhitzung und soll die Lebensdauer der Playstation laut Hersteller um „Tausende von Stunden" verlängern.

Name: *Cooling System*
Kompatibel mit: *Playstation-Konsolen*
Hersteller: *CCL*
Erhältlich: *im Fachhandel*

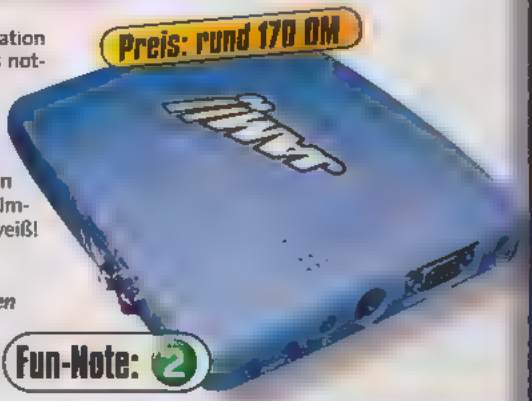
Fun-Note: 1

Mach Platz, Pentium!

Der Adapter von Jam!! verbindet die Playstation mit dem PC-Monitor. Da die Konsole das notwendige VGA-Signal nicht liefert, wird ein Videosignal auf RGB (plus Synchronisationssignale) umgewandelt. Mit deutschen Spielen und auf älteren Konsolen funktioniert die Lösung einwandfrei. Nur bei neuen Konsolen mit einer Modell-Nummer über 7000 und bei Importspielen (!) erscheint der Held in Schwarzweiß!

Name: *Jam!! VGA-Adapter*
Kompatibel mit: *allen Konsolen und PAL-Spielen*
Hersteller: *Jam!!*
Erhältlich: *in Kaufhäusern und im Fachhandel*

Preis: rund 170 DM



Fun-Note: 2

Legaler Kopierer

Preis: knapp 100 DM

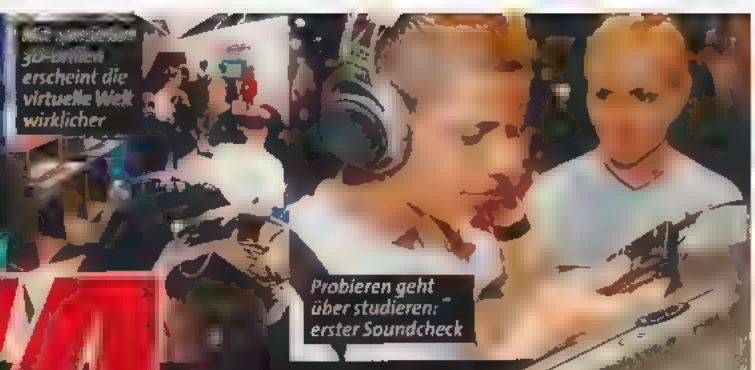
Fun-Note: 2

Playstation-Gefühle am PC

Fun-Note: 2

Text und Fotos: Winnie Forster

Auf der IFA 1999 gab es Spiele-Hardware wie auch neueste Kommunikations- und Fernsehtechnik, mobilen Musikgenuß und Supershows. Hier die Highlights!



Mit 3D-Brillen erscheint die virtuelle Welt wirklicher

Probieren geht über studieren: erster Soundcheck

IFA

AKTION!

Wir verlosen 5 x das brandneue Subwoofer-System LCS 2414 und 5 x das Headset LVA-8550 von Labtec. Wie Ihr mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Bereits am ersten Wochenende der Internationalen Funkausstellung in Berlin (28.8.-5.9.) wurden über 150.000 Besucher gezählt. Messerekord!

Trotz strahlenden Sonnenscheins drängten sich die an neuer Technik interessierten Messebesucher lieber in den Hallen als auf dem Freigelände, wo die beiden öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ARD und ZDF für Rummel sorgten.

• Vor allem um die Stände mit der neuesten Konsolen- und Computer-Hardware drängten sich die Besuchermassen. Das beherrschende Motto lautete hier: Noch schneller und noch realistischer!

So ließen sich an vielen Ständen brandneue Force-Feedback-Produkte testen. Allein an Segas Messestand zum Dreamcast konnte man sich an fast 150 Spielstationen von den Möglichkeiten der neuen 128-Bit-Konsole und von Spielen wie „Sonic Adventure" überzeugen, die ab Oktober im Laden zu haben sind.

• Ein weiterer Messe-Schwerpunkt: alles, was mit Musik (digital, klein und mobil) zu tun hat, und alles, was mit Film und Fernsehen (groß, flach, hochauflösend) zu tun hat.

• Besonders die aktuellen MP3-Player und ihre direkten Konkurrenten, die Minidisk-Rekorder, wurden bestaunt, studiert und ausprobiert.

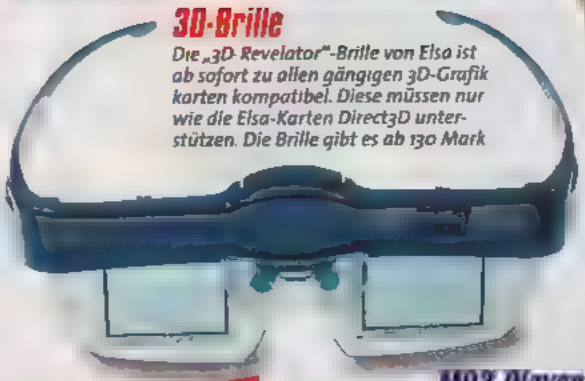
• Das Wohnzimmer der Zukunft wird – so wünschen es sich wohl die Hersteller – von ultraflachen, aber riesigen Plasma-Bildschirmen und edelsten HiFi-Türmen beherrscht.

Neben Plasma-Bildschirmen und Videoprojektoren stellte fast jeder Ausstellerstand vor allem DVD-Player und -Rekorder vor. DVD gehört spätestens seit dieser IFA zur Grundausstattung jedes Privathaushalts und wird vielleicht schon bald den Videorekorder beim Grad der Beliebtheit ablösen.

• Farbiger, kleiner und immer günstiger zeigte sich in Berlin eine neue Handy-Generation. Die Winzlinge sind dabei auch sehr leistungsfähig. So gehört SMS (Short Message Service) zur Grundausstattung. Immer mehr Mobiltelefone sind auch internet- und faxfähig.

3D-Brille

Die „3D-Revelator"-Brille von Elsa ist ab sofort zu allen gängigen 3D-Grafikkarten kompatibel. Diese müssen nur wie die Elsa-Karten Direct3D unterstützen. Die Brille gibt es ab 130 Mark



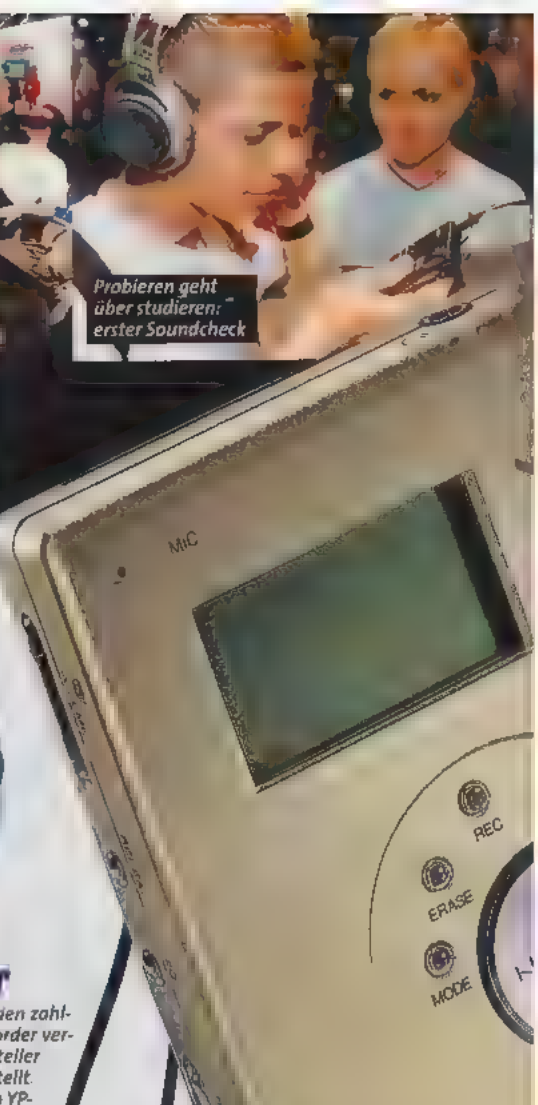
Spür mich, spiel mich!

Force-Feedback-Maus

Die „Wingman Force Feedback Mouse" von Logitech (zirka 200 Mark) ist die erste Maus mit Schütteltechnik. Nach kurzer Eingewöhnung bietet sie ein völlig neues Spielgefühl

MP3-Player

Auf der IFA wurden zahlreiche MP3-Rekorder verschiedener Hersteller erstmals vorgestellt. Samsungs „Yepp YP-E32S" (ab 400 Mark) erhielt sogar den Designpreis „EISA-Award"



Minis für mobile Mucke

Gamepad

„Hammerhead Digital" von Interact ist ein Allrounder. Das digitale Gamepad bietet viele Einstellungsmöglichkeiten und läßt sich wahlweise am USB- oder PC-Gameport anschließen. Preis: rund 90 Mark

Minidisk-Rekorder

Als schärfste Konkurrenz für MP3-Player erweisen sich Minidisk-Player wie der „MD-MT20" von Sharp mit Remote Control für zirka 500 Mark

Zukunft zum Anfassen: An vielen Ständen war Herumspielen erlaubt

Die Pokémons von Nintendo eroberten das Messegelände

Highlights

INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG

Augen und Ohren aufmachen

Plasma-Bildschirme

Etwa 10 cm tief, aber mit einer Bilddiagonale von über einem Meter bestechen Plasma-TV-Geräte wie etwa dieses Gerät von Grundig durch brillante Bilder und extrem hohe Preise von 30.000 Mark und mehr

DVD-Player

Auf der IFA kam es bei DVD-Playern endgültig zum Durchbruch. Alle Hersteller von TV- und Video-Geräten zeigten auch verschiedene Modelle von DVD-Playern und sogar Rekorder. Der Einstiegspreis ist jetzt endlich auf knapp 700 Mark gefallen

Design-TV

In Zukunft werden die TV-Geräte entweder flach an der Wand hängen (Plasma-TV) oder wie dieser „Scrolly" durchs Wohnzimmer rollen (hier eine Design-Studie mit 72 cm Bild-diagonale von Schneider)

Immer Anschluß haben

Mobilfunk

Spritzwasserfest oder in moderner Optik gibt es die neuesten Handys, etwa von Ericsson. Das T10s (l.o.) ist sehr peppig designt, das R250s Pro (l.u.) wurde für Outdoor-Fans ausgelegt.

Viele Service-Provider stellten auch ihre neuen, günstigeren Tarife vor

Persönlicher Videorekorder

Leider erst nur als unverkäufliches Einzelstück war auf der IFA der „TIVO Personal TV" auf dem Philips-Stand zu bestaunen. Dieser digitale Videorekorder kann auf persönliche Wünsche und Vorlieben programmiert werden.

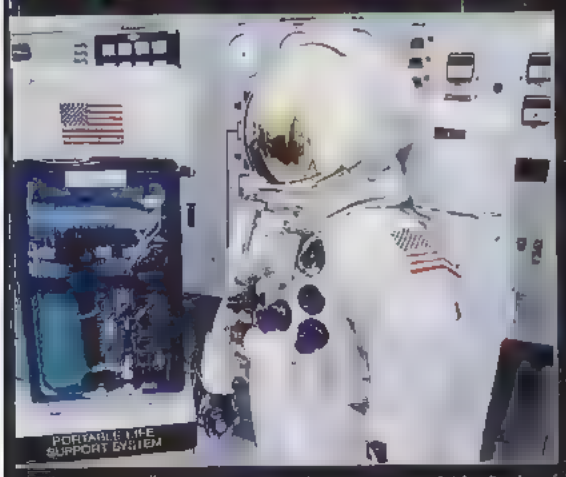
Dann scannt er automatisch alle empfangbaren TV-Sender beispielsweise nach dem Lieblingsdarsteller oder einem bestimmten Genre durch. Das Gerät kann auch mehrere Sendungen gleichzeitig aufnehmen

Surround-Sound

Egal, ob im Auto oder im Wohnzimmer: Auf der IFA konnte man sich am Rundum-Sound im ungewöhnlichsten Outfit regelrecht satt hören (rechts eine Design-Studie von Grundig)

Text: Ulrike Goreßen · Foto: Melanie Bär (1)

Der Chip als Checker



Das Überlebenssystem des Astronauten ist im Rucksack verstaut und checkt regelmäßig alle seine Lebenswerte

Ein Computer dient nicht nur zum Arbeiten und Spielen. Er checkt auch, ob Mensch und Maschine richtig „funktionieren". Dabei entscheidet die Reaktionszeit der Chips immer häufiger über Leben und Tod.

Gerät in Not: Beim deutschen Röntgensatellit ABRIXAS fiel eine von elf Batteriezellen aus. ABRIXAS Telemetrie meldete das sofort an die Bodenstation in Weilheim

Wir schreiben den 28. April 1999. Pünktlich um 11 Uhr 30 mitteleuropäischer Zeit hebt eine „Cosmos"-Rakete vom sudrussischen Startplatz Kapustin Yar ab. Der deutsche Röntgensatellit ABRIXAS gelangt problemlos in die vorgesehene Umlaufbahn. Alle eingeschalteten Satellitensysteme arbeiten hervorragend.

Dann einige Tage später die schlechte Nachricht aus dem All: Mindestens eine von elf Batteriezellen der Hauptstromversorgung ist ausgefallen. Wenig später schweigt der Satellit ganz. Um das 48-Millionen-Mark-Projekt zu retten, werden die Spezialisten vom DLR (Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt) im November versuchen, ein Software-Update vom Boden aus vorzunehmen. Erst dann kann ABRIXAS über seine Sonnensegel genügend Strom produzieren. Und erst dann ist er von der Bodenstation in Bayern aus wieder erreichbar. Laut Dr. Roland Grave von der DLR findet der Kontakt zwischen Satellit und Bodenstation per „Telemetrie" statt.

Der Chip checkt alles

„Telemetrie" heißt nichts anderes, als computergestützt Daten zu erfassen, sie zu einem sendefähigen Signal zu komprimieren und abzuschicken.

Auf der anderen Seite einer Telemetrie-Übertragungsstrecke sitzt ein Empfängermodul, welches die Signale auffängt, auseinanderdröselt und einem zweiten Computersystem zur Verfügung stellt. Der Sendekanal dieser Daten kann aus einer (Richt)-Funkverbindung bestehen.

Totaler Durchblick im All

Superleistungsfähige Systeme stecken in jedem Space-Shuttle, das den Raumfahrtbahnhof verläßt. Die Techniker der Bodenkontrolle erfahren aus erster Hand, ob die Raketenmotoren „rund" laufen. Sie wissen genau, welcher Bordcomputer was tut und ob der Flugkörper die Umlaufbahn erreicht oder ob man korrigieren muß, damit der Erdtrabant nicht im Space verschwindet oder auf die Erde stürzt.

Im Flugleitzentrum arbeitet aber auch ein Ärzte-Team. Die Spezialmedi-

Schumachers Ferrari hat nach dem Horror-Crash von Silverstone nur noch Schrottwert. Trotz Telemetrie ist noch unklar, was schuld war – etwa das vielzitierte Schräubchen in der Ölzufuhr

Telemetrie auf dem Vormarsch

Aus der Raumfahrt-Praxis gelangen viele Telemetrie-Systeme auf die Erde. Sie finden Einsatzgebiete vor allem in der Medizin.

So plant man beim holländischen Unternehmen Fokker Space, mit Telemetrie-Systemen „Raum und Zeit" zu überwinden. In der Praxis bedeutet das: Ein Facharzt oder Operateur muß nicht mehr direkt vor Ort sein, um seinen Patienten zu behandeln oder zu operieren. Er kann vielmehr aufgrund von Meßwerten eine Ferndiagnose stellen und einen direkten Eingriff über Operations-Roboter ausführen (lassen).

Compaq plant folgende Anwendungen: Leistungssportler beim Training oder etwa Herzpatienten erhalten ein Telemetrie-Set, das alle wichtige Lebensdaten erfaßt. Diese gehen per Funk an einen Computer. Weitergeleitet, gelangen die Vital-Daten an einen Auswertungsrechner, der aufgrund der Ergebnisse die Entscheidungen trifft: Einem Herzkranken schickt er automatisch den Notarzt, dem Leistungssportler stellt er eine optimale Ernährung zusammen – oder verordnet ihm bei Überlastung eine Ruhepause.

Erst die zweite, verbesserte Version des Internets wird schnell genug für die Übertragung von Vital-Daten sein

Telemetrie ist aber nur so gut wie die Übertragungskanäle der Daten sind. Soll ein US-Chirurg einen deutschen Patienten operieren, werden die Daten über viele Tausend Kilometer übertragen. Bislang ist das Internet noch zu langsam und durch mögliche Ausfälle zu gefährlich. Hier eignet sich immer noch am besten der stabile Direktkontakt über ISDN-Leitung, Richtfunk oder Satelliten.

ziner überprüfen am Bildschirm die „Vitaldaten" der Astronauten, etwa Blutdruck und Herzrhythmus.

Aufgrund der übermittelten Daten stellen die Experten fest, wie aufgeregt die Raumfahrer sind: Besondere Sensoren messen die Hautfeuchte und den PH-Wert. Erhöhen sich diese Werte schlagartig und steigen Puls und Blutdruck, ist dies ein Zeichen für beginnende Panik. Die Bodenkontrolle spricht den unter Belastung stehenden Menschen im All sofort gezielt an und verordnet eventuell Medikamente oder Atemübungen zur Entspannung.

Der Chip weiß schneller, wer schuld ist

Auch am Erdboden ist Telemetrie als schneller und sicherer Datenlieferant nicht mehr wegzudenken. Seit einigen Jahren nutzt man beispielsweise bei der Formel 1 diese technischen Möglichkeiten bei der Vermeidung oder Lösung von Problemen.

Aber nicht immer kann die Technik sofort helfen. Ein gutes Beispiel dafür ist der diesjährige WM-Lauf von Silverstone. Michael Schumachers F399 fährt in einer Kurve geradeaus und kracht nahezu ungebremst gegen Reifenstapel und eine Betonwand: Schumi kommt mit einem Beinbruch davon, der Ferrari ist auf die Hälfte seiner ursprünglichen Länge gestaucht.

Erste Gerüchte kreisen um schlampige Mechanikerarbeit oder Materialfehler. Bei Ferrari hüllt man sich selbst Wochen nach dem Crash in Schweigen. Kenner der Szene wundert diese langsame Gangart, da Telemetrie im Rennsport schon oft sekundenschnell Erklärungen liefert.

Etwa beim Großen Preis von Italien 1995: Damals wurde Michael Schumacher von Damon Hill unsanft gerammt. Beide flogen aus der Bahn und aus dem Rennen. Schumacher tobte und wollte – Faust voran – auf Hill losgehen. Der war sich keiner Schuld bewußt. Nach kurzem Gespräch mit seinen Betreuern entschuldigte sich Hill bei seinem Konkurrenten Schumacher, beruhigte sich ebenfalls sehr schnell und nahm die Entschuldigung an.

Der Deutsche, damals noch bei Benetton, war nämlich inzwischen besonders gut informiert: Die Telemetrie seines B195 hatte den Technikern nicht nur die 19.000 Umdrehungen des Renault-V10-Motors per Funk in die Boxen gemeldet, sondern auch den Rest der sogenannten „Vital-Daten" – insgesamt fast 70 Parameter. Darunter Drehzahl des Motors und Speed, Bremspunkte, eingelegter Gang, Temperaturen, Flüssigkeitsdruck, ABS-Funktionen, Lenkeinschlagwinkel, Stabilisatorenverstellung, Stoßdämpfer- und Federwirkung. Ergebnis des Chip-Checks: ein kleiner Fahrfehler von Hill, keine Absicht oder Böswilligkeit.

Wenn es kritisch wird...

Das komplizierte Computer-System hinter dem Telemetrie-Empfänger in der Boxengasse zeigt nicht nur die momentanen „Absolut-Daten", sondern fertigt auch Hochrechnungen an. Die Techniker erfahren zum Beispiel, wann der Tank voraussichtlich leer ist, wie sich die Motortemperatur bei gleichbleibender Belastung steigert und wann dem Fahrer die gesamte Maschine um die Ohren fliegen wird, wenn er sie weiterhin überlastet.

Diese Daten entscheiden nicht nur über den Rennverlauf, sondern in erster Linie über das Leben des Fahrers. Denn der Rennpilot – und genau darum geht es – ist gar nicht in der Lage, alle Daten seines Flitzers zu überblicken. Er hat auf die Straße zu schauen, die Ideallinie zu finden und die richtigen Gänge „reinzuhauen".

Die Telemetrie in der Formel 1 und vielen anderen Rennveranstaltungen führt zu einer direkten Rückkopplung. Stimmt etwas nicht in der Datenkurve, ordern die Techniker den Wagen in die Boxen. Das muß nicht einmal ein technischer Defekt sein – mitunter wird auch einfach nur der Sprit knapp, denn viele der Formel-1-Boliden verlassen den Start mit halbvollen Tanks, um leichter und damit schneller zu sein.

Mayday, mayday!

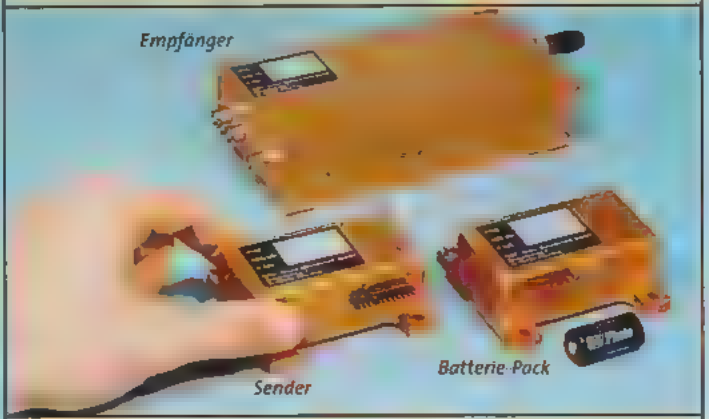
Aber nicht nur milliardenteure Space-Shuttles oder Formel-1-Flitzer geben Probleme durch, auch High-Tech-Spielzeug meldet sich im Notfall per Funk.

Text: Andre Zurawski. Fotos: Conrad Electronic (1), Primus Media Group (1), Astrofoto/Van Ravenswaay (1), Astrofoto/NASA (1)

Bessere – und vor allem teurere – Motorflugzeuge wie etwa das 1:5-Modell der Fokker DV messen dem Piloten per Funk, wenn etwas mit ihnen nicht stimmt

Für ungefähr 600 Mark gibt es bei Conrad Electronic einen mikroprozessorgesteuerten Motorflugmodell des Helikopters „Cougar". Rund 1400 Mark kostet das Modell des Doppeldeckers Fokker DV im Maßstab 1:5. Per Funk messen der beide an, wenn ihre Batterien schwächeln und erbitten Landeerlaubnis. So vermeiden sie schmerzhaft teure Absturze. Denn Crashs braucht keiner.

Telemetrie: Die Technik



Telemetrische Geräte müssen klein sein. Diese typische Kombination aus Sender, Empfänger und Batterie-Pack paßt locker in einen Schuhkarton

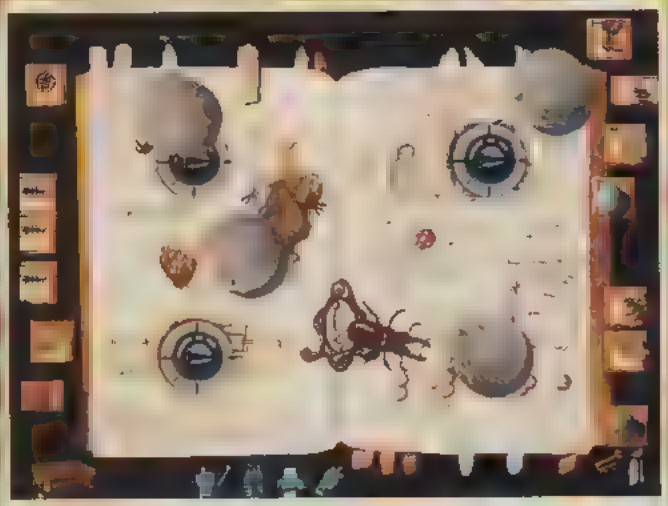
Typische Telemetrie-Systeme erfassen die Meßdaten von „Gebern". Das sind Sensoren für Daten wie Temperatur, Umdrehungszahl und Druck. Ein Spezialcomputer faßt sie zu einem sendefähigen Signal zusammen. In dieses eine Signal bindet der Telemetrie-Sender zwischen 16 und 128 Kanäle ein. Jeder dieser Kanäle kann einen Meßwert übertragen – parallel und ungestört von anderen Kanälen.

Die Funkübertragung findet in unterschiedlichen Frequenzbereichen statt. Ist eine Übertragung nicht zu kritisch (sensibel), etwa bei der Überwachung von ferngesteuerten Automodellen, nutzt man eine niedrige Frequenz von 433 MHz. Übertragungen wichtiger Vital-Daten erfordern jedoch Frequenzen, die weniger Störungen auffangen – zum Beispiel Frequenzbänder um 2,45 GHz.

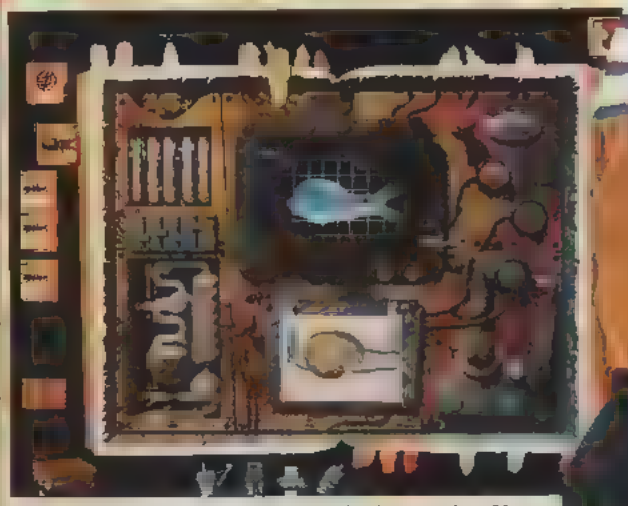
Eine wichtige Rolle spielt die Sendeleistung. Damit die Batterie-Packs des Senders nicht zu groß werden, verringert man die Leistung auf Bereiche zwischen 10 mW und 500 mW. Damit liegt die Sendeleistung oft nicht höher als die eines üblichen drahtlosen Telefons, wie man es oft daheim benutzt.

Onkel Alberts

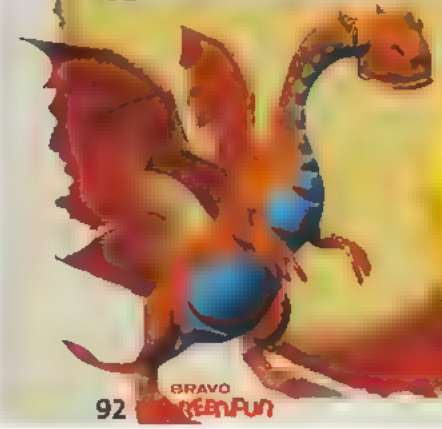
Der Typ spinnt – sagen die Leute über Onkel Albert. Doch in dessen ultra-geheimem Notizbuch ist ein Schatz versteckt. Laß Dich in den magischen Bann des Buches ziehen und geh auf Schatzsuche!



Am Bildschirmrand lagerst Du alles, was Du über den alten Schmöker verteilt findest. Vieles ist später nützlich. Der Hirschkäfer kann beispielsweise Steine zur Seite schieben



und wenn er alle Schalter freigelegt hat, öffnet sich der Weg ins Labor. Dort kannst Du alle gefundenen Elemente analysieren lassen und erhältst Tips!



AKTION!

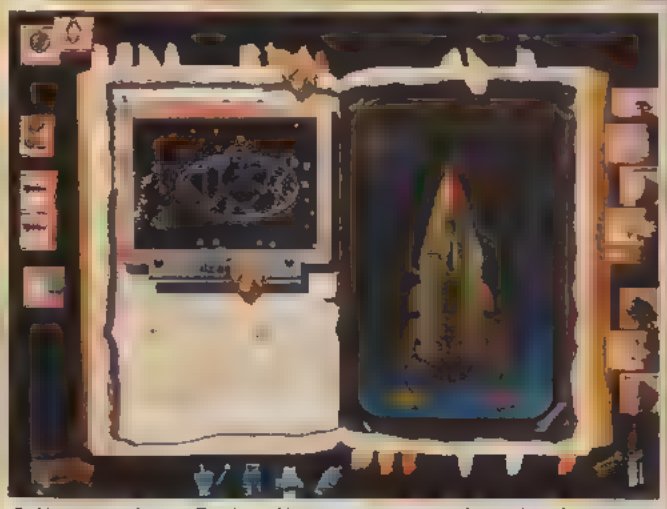
Viel Erfolg beim Buddeln! Wir verlosen den Inhalt einer Schatzkiste mit Spielen von Tivola und anderem geheimnisvollen Zubehör. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

geheimnisvolles Notizbuch

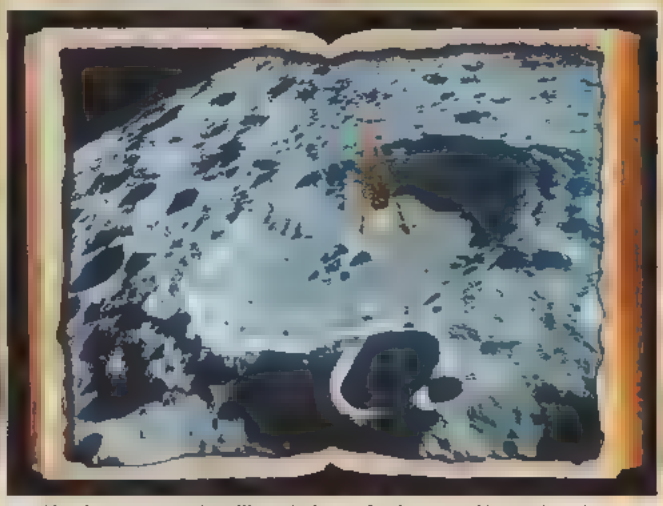
TIPS

Logbuch für Tüftler

- Nimm alles mit, was Du in Alberts Notizbuch findest, und experimentiere damit. Manchmal ist die Lösung eines Rätsels ziemlich kniffelig!
- Dinge, bei denen unklar ist, zu was sie nütze sein könnten, kannst Du im Labor bestimmen lassen. In der Analyse tauchen oft Tips für ihr Einsatzgebiet im Notizbuch auf.
- Gelegentlich findest Du Filmrollen. Sie enthalten Berichte über Onkel Albert, die man sich im Filmvorführraum ansehen kann. Auch sie geben Tips, die bei der Schatzsuche weiterhelfen.
- Schnecken sind nützlich, um den Weg zum Keller zu finden.



Seiten, zu denen Du bereits Zugang hast, sind mit einem Buchzeichen markiert. Andere öffnen sich erst, wenn neue Rätsel gelöst sind. Hier mußt Du etwa eine Rakete bauen



mit dieser Rakete fliegst Du auf einen weit entfernten Planeten im Sternzeichen des Drachens. Deine Aufgabe dort: Finde den versteckten Drachen und schieß ein Foto von ihm

das Foto des Drachens klebst Du dann ins Buch ein. Zur Belohnung gibt's eine kleine Statue. Sieben solcher Statuen mußt Du finden – dann weist sich der Weg zum Schatz!

Ganz schön schrag, dieser Onkel Albert. Die meiste Zeit hat er sich in seiner Werkstatt verschanzt und experimentiert. Alle seine Erlebnisse schreibt der alte Seebär in ein geheimes Buch. Als Du es findest, entdeckst Du: darin ist ein Schatz verborgen. Also auf ins Knobel-Abenteuer!

Jede Seite des alten Schmökers ist belebt. Ameisen, Schnecken und diverse Käfer krabbeln über die Blätter. Postkarten, Briefmarken und Werkzeug stapeln sich auf den Seiten. Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, kannst Du mit der Maus zur Seite ziehen und am Rand des Screens lagern. Die meisten Elemente braucht man an anderer Stelle, um Rätsel zu lösen. Denn jede Seite birgt ein Geheimnis, das mit Kombinationsgabe und Hirnschmalz erforscht werden will. Mach etwa ein Foto von einem Frosch und füge es an der richtigen Stelle im Buch ein. Das öffnet eine verborgene Tür.

Alle Rätsel und Geheimnisse des Buches können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden und führen letztlich zum Schatz. Für viele Aufgaben gibt es sogar verschiedene Lösungswege, so daß man sich kreativ austoben kann.

Die zauberhaft gezeichneten Screens und atmosphärische Soundeffekte tragen dazu bei, daß einen Onkel Alberts Notizbuch magisch in seinen Bann zieht und so schnell nicht wieder losläßt.

PC | D

Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch

Reine Spaß-Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | 1 Volle | 1 Spieler

Min. Pentium 120, 16 MB RAM, Windows 95/98 oder Mac Power PC System 7.5, 1x-CD-Laufwerk, Soundkarte

Gestaltung | Action | Dauerspaß

Liebevolle Gestaltung, packende Rätsel, Story mit freien Aktionsmöglichkeiten

Manchmal etwas lange Ladezeiten zwischen einzelnen Screens

Schatzsuche in einem belebten Notizbuch, das durch Magie und Spannung verzaubert

1

Text: Christiane Strobel, Fotos: Kamun Joh (2)

Word-Kurs

Bau Dein CD-Cover

Teil 1: Vorlage einrichten

Du hast Deine Lieblingshits auf CD gebrannt? Dann fehlt ihnen nur noch das passende Outfit. Mit dem Programm Word gestaltest Du eigene Cover. Lege eine Vorlage an, die sich immer wieder verwenden läßt!

Wer einen CD-Brenner hat, kennt das Problem besonders gut: Du hast mit viel Mühe eine tolle CD mit Deinen Lieblingssongs gebrannt, und es fehlt nur noch ein passendes Cover für die Hülle. Sicher willst Du dabei nicht mit Geodreieck und Buntstiften ans Werk gehen. Mit dem Programm Word gestaltest Du die Cover professionell und bequem am Screen. Word ist Teil des Office-Pakets von Microsoft und das am weitesten verbreitete Schreibprogramm. Bestimmt ist es auch auf Deinem PC installiert.

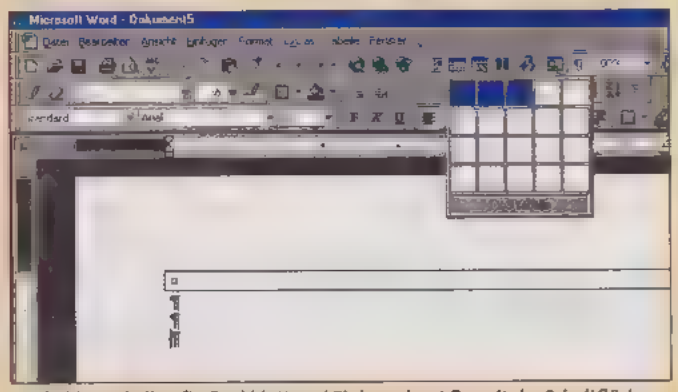
Hier steht, wie man in Word eine Vorlage baut, mit der sich das Deckblatt und der Rückeneinleger für die CD-Box auf einem DIN-A4-Blatt ausdrucken lassen. Auf der Basis dieser Vorlage bekommt jede CD ein eigenes Cover, das Du mit Beschriftungen versiehst, druckst und ausschneidest.

Im zweiten und letzten Teil geht es nächstes mal um die Optik: Du gestaltest die Texte und arbeitest mit Bildern.

1. Tabelle einfügen

Ein CD-Cover besteht aus zwei wichtigen Elementen: einem Deckblatt und einem Einlegeblatt für die Rückseite, das für die Schmalseiten der CD-Hülle zweimal gefaltet wird. Du kannst diese beiden Blätter mit der Tabellenfunktion von Word ganz bequem vorbereiten.

- Zunächst fügst Du in ein leeres Word-Dokument eine einzeilige Tabelle für das Deckblatt ein. Klicke dazu auf die Schaltfläche „Tabelle einfügen" und dann auf das Quadrat in der linken oberen Ecke.
- Direkt unter die Tabellenzeile setzt Du zwei Leerzeilen. Drucke dafür zweimal die Eingabe-Taste.
- Für den gefalzten Einleger benötigt man außerdem eine Tabelle mit einer Zeile und drei Spalten: Um sie zu erhalten, klickst Du noch einmal auf „Tabelle einfügen" und danach in der obersten Reihe auf das dritte Quadrat von links.

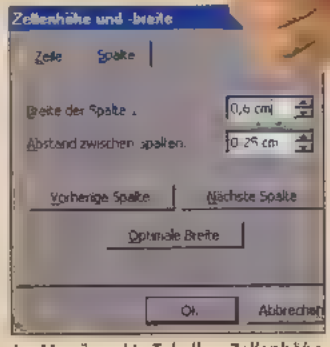


Die beiden Tabellen für Deckblatt und Einleger legst Du mit der Schaltfläche „Tabelle einfügen" an. Die blauen Kästchen bestimmen die Spalten und Reihen

2. Tabellengröße festlegen

Du kannst in Word die Höhe und Breite von Tabellenzellen millimetergenau festlegen.

- Klicke zunächst in die obere Tabellenzelle und wähle dann im Menü „Tabelle" den Eintrag „Zellenhöhe und -breite" aus.
- Im Bereich „Höhe der Zeile 1" stellst Du jetzt die Option „Genau" ein und schreibst danach in das Feld „Bei" den Wert „12 cm". Es ist wichtig, daß Du „cm" hinter das Maß schreibst, weil Word sonst die Standardeinheit „Pt" verwendet, die sich an Schriftgrößen orientiert und viel kleiner als „cm" ist.
- Jetzt wechselst Du zum Register „Spalte", trägst in „Breite der Spalte 1" ebenfalls den Wert „12 cm" ein und bestätigst die Änderungen anschließend mit „OK".
- Die Größen der Zellen der Rückseite änderst Du ganz ähnlich: Klicke zunächst die zweite Tabelle an und wähle noch einmal „Tabelle - Zellenhöhe und -breite".
- In „Breite der Spalte 1" trägst Du „0,6 cm" ein. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Nächste Spalte" kannst Du die Breite der mittleren Spalte einstellen: Sie beträgt „13,8 cm". Ein weiterer Klick auf „Nächste Spalte" bringt Dich zur rechten Spalte, die wieder „0,6 cm" breit wird.
- Jetzt braucht die Tabelle noch die richtige Höhe. Wechsle dazu wieder in das Register „Zeile" und wähle anstelle von „Automatisch" die Option „Genau". In das Feld „Bei" trägst Du das Maß „11,7 cm" ein. Fertig ist das Cover-Grundgerüst.



Im Menüpunkt „Tabelle – Zellenhöhe und -breite" legst Du die genauen Maße für die Tabellen fest

3. Seitenrandbeschriftung

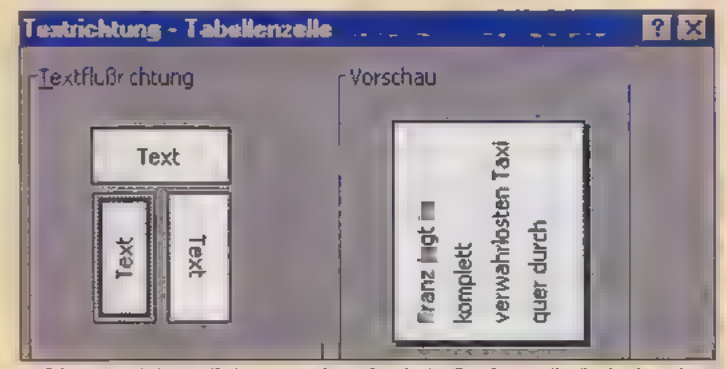
In den schmalen Feldern der Rückseite muß der Text senkrecht laufen, damit er später richtig auf den Rücken der CD-Hülle paßt.

● Klicke zunächst mit der rechten Maustaste in das linke Feld der zweiten Tabelle und wähle aus dem Pop-Up-Menü den Eintrag „Textrichtung". Dort klickst Du auf das Feld, in dem „Text" von unten nach oben verläuft, und danach auf „OK".

● Damit der Text gut aussieht, muß er jetzt noch in der Seitenlasche zentriert werden – und zwar sowohl in der Breite als auch in der Höhe. Dafür klickst Du noch einmal mit der rechten Maustaste in die linke Zelle der Tabelle und wählst „Vertikale Ausrichtung – Horizontal zentrieren".

● Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Zentrieren" in der Format-Symbolleiste von Word mußt Du den Text anschließend mittig in der Feldbreite ausrichten.

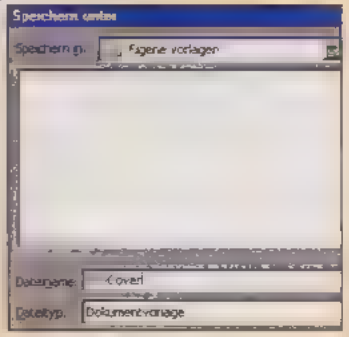
● Den Textfluß in der rechten Spalte stellt man genauso ein. Dieses Mal wählst Du allerdings im Menü „Textrichtung" den von oben nach unten laufenden Text aus. Auch bei der rechten Spalte wird der Text so wie zuvor beschrieben in der Zelle horizontal und vertikal zentriert



Auf dem CD-Rücken soll eine Textzeile senkrecht laufen. Das stellst Du im Register „Textrichtung" mit einem Klick auf den von unten nach oben laufenden Text ein

4. Als Vorlage speichern

Die CD-Hülle ist jetzt so weit, daß Du nur noch Deine Texte eintragen mußt. Bevor man das tut, speichert man das Dokument am besten als Vorlage. Diese Vorlage läßt sich dann für alle Deine CDs verwenden.



Speichere das Cover-Layout als Dokumentvorlage. So kannst Du es für all Deine CDs als Grundgerüst verwenden

● Zunächst mußt Du Dir in den Vorlagen von Word einen Bereich für Deine eigenen Vorlagen einrichten. Starte in Windows über „Start – Programme" den „Windows-Explorer" und wechsle in den Ordner „C:\Programme\Microsoft Office\Vorlagen". Darin legst Du über „Datei – Neu – Ordner" einen neuen Ordner mit dem Namen „Eigene Vorlagen" an.

● Wechsle über die Taskleiste zurück zu Word und sichere die Datei über „Datei – Speichern"

● Unter „Dateityp" trägst Du die Option „Dokumentvorlage" ein. Dann speicherst Du die Datei unter der Bezeichnung „CD-Cover" in dem gerade angelegten Ordner „Eigene Vorlagen" im Verzeichnis „C:\Programme\Microsoft Office\Vorlagen".

5. Die Vorlage verwenden

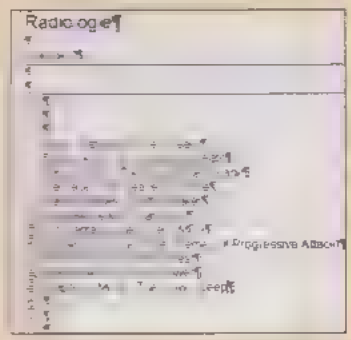
Jetzt kannst Du die Dokumentvorlage schließen und neue Dokumente anlegen, die auf der Vorlage basieren.

● Wähle in Word den Menüpunkt „Datei – Neu". Dort gibt es ein Registerblatt „Eigene Vorlagen". Öffne dieses Register und klicke doppelt auf die Vorlage „CD-Cover".

● In diesem Cover kannst Du jetzt auf der Vorderseite und den Seitenlaschen den Namen der CD eintragen

● Die mittlere Zelle der zweiten Tabelle ist für ein Inhaltsverzeichnis vorgesehen. Das können entweder die einzelnen Titel von Musik-CDs sein oder – bei CD-ROMs – etwa eine Liste der Shareware-programme, die sich auf der CD befinden.

● Am besten legst Du für jede CD eine eigene Datei an, die Du in einem speziellen Ordner auf Deiner Festplatte speicherst. Fang ruhig schon damit an, alle CDs zu erfassen. Im zweiten Teil des Kurses greifen wir auf die fertig beschrifteten CD-Cover zurück und zeigen, wie man sie mit Bildern und Farben super stylen kann



In die Felder der Cover-Vorlage trägst Du den Titel und die einzelnen Tracks Deiner selbstgemachten CD ein

Text Elisabeth Reich Foto Christian Vogel

Serie

Alles über Handys

Teil 2

Das ri

Die Zeit ist reif für ein eigenes Handy. Doch welches Netz ist das richtige? Hier erfährst Du, wie Netze und Geräte zusammenhängen und auf was Du bei Deiner Entscheidung achten mußt.

Welches Handy-Netz für wen?

Nur in den Ballungsgebieten (hier blau) ist das E2-Netz bis jetzt vertreten

Heute gibt es vier Handy-Netze. Sie heißen D1 und D2 sowie E-Plus und E2. Die Buchstaben D und E enthalten einen Hinweis auf die verwendete Technik. Die ist nämlich in den D- und E-Netzen unterschiedlich. Deswegen kann man auch nicht jedes Handy in jedem Netz benutzen – D-Netz-Handys funktionieren nur im D1- und D2-Netz, und E-Netz-Handys funktionieren nur mit E-Plus und E2.

In letzter Zeit findet man allerdings in Mobilfunk-Laden auch immer mehr Dualband-Handys. In diese Geräte ist sowohl die D-Netz- als auch die E-Netz-Technik eingebaut. Doch Vorsicht: **In welchem Netz ein Handy wirklich telefoniert, wird durch die gerade eingelegte Handy-Karte (Fachsprache „SIM-Karte") bestimmt.** Liegt also im Dualband-Handy eine D2-Karte, wird ausschließlich über D2 telefoniert. Nimmt man danach die Karte her aus und legt eine E-Plus-Karte ins Dualband-Handy, wird anschließend über E-Plus telefoniert.

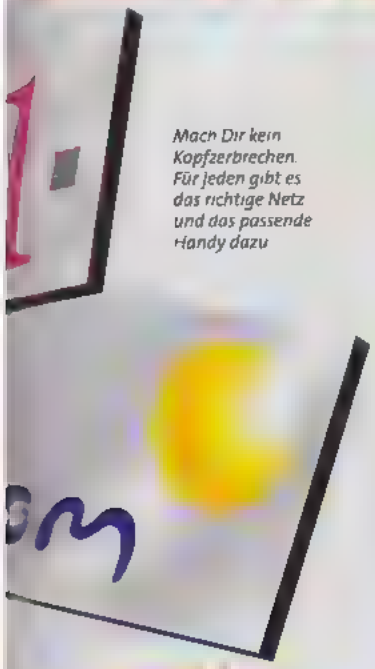
Das wichtigste Argument für oder gegen eines der Handy-Netze ist, ob das Netz auch genau dort funktioniert, wo man telefonieren möchte. Denn für alle Handy-Netze gilt, daß sie nicht überall in Deutschland funktionieren.

In den großen Städten sind die Netze meistens gut ausgebaut, ebenso entlang der Autobahnen. Doch auf dem Land gibt es noch einige handyfreie Zonen. Jeder Händler sollte eine Landkarte vorzeigen können, auf der die Gebiete zu erkennen sind, in denen das Netz nicht funktioniert.

Das jüngste Handy-Netz E2 ist noch am wenigsten gut ausgebaut. Deswegen haben seine Betreiber eine Abmachung mit denen des ältesten Handy-Netzes D1 getroffen. Immer wenn E2 nicht funktioniert, bucht sich das Handy automatisch im D1-Netz ein. Das heißt „Nationales Roaming" und klappt nur mit E2-Karte und einem Dualband-Handy.

Die weiteren Unterschiede zwischen D- und E-Netzen sind nur für wenige wichtig. Das E-Netz bietet eine bessere Sprachqualität als das D-Netz. Doch auch die des D-Netzes ist zumindest nicht schlechter als die des schnurlosen Telefons zu Hause. Der große Vorteil der D-Netze: Sie funktionieren in sehr viel mehr Ländern als die E-Netze.

chtige Netz



Mach Dir kein Kopfzerbrechen. Für jeden gibt es das richtige Netz und das passende Handy dazu

AKTION!

Auch da klingeln Dir die Ohren: Wir verlosen 1 brandneuen Minidisk-Player von Sharp. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das Handy zum Netz

Glaubt man der Werbung, ist es ganz einfach, ein Handy zu kaufen, und auch gar nicht teuer. Manche Mobiltelefone werden schon für 1 Mark angeboten, die besseren Handys sind in den entsprechenden Inseraten für 29,90 oder 49,90 Mark zu sehen.

Doch zu jedem dieser Handys gehört ein Kartenvertrag. Das ist ein Vertrag mit dem jeweiligen Netzbetreiber, in dessen Netz Du telefonieren willst. **Gerade bei den ganz billigen Handys steht neben dem Preis ein Sternchen, welches erklärt, daß dieser Preis nur dann gilt, wenn ein Handy-Kartenvertrag abgeschlossen wird.**

Wer das tut, legt sich fest, eine monatliche Grundgebühr zwischen 20 und 30 Mark zu zahlen – und die muß auch dann bezahlt werden, wenn Du das Handy gar nicht benutzt, beispielsweise, weil Du vier Wochen lang in Urlaub gefahren bist und das Handy zu Hause gelassen hast. Die Vertragslaufzeit legt zudem fest, wie lange die monatliche Grundgebühr mindestens zu zahlen ist. Viele Kartenverträge haben eine Laufzeit von 24 Monaten.

Schon wäre es, wenn man sich einfach ein Handy aussuchen könnte, ohne einen Kartenvertrag unterschreiben zu müssen. Doch ohne Vertrag sind die Handys richtig teuer. Beispiel: Das E-Netz-Handy Nokia 5130 kostet in einem Angebot mit Kartenvertrag 1 Mark. Wer das gleiche Handy beim selben Anbieter ohne Kartenvertrag kaufen möchte, der muß 500 Mark auf die Ladentheke blättern.

Der Grund: Die Netzbetreiber verdienen an den monatlichen Grundgebühren und den Minutenpreisen sehr viel. Damit aber niemand von hohen Preisen für Handys abgeschreckt wird und sich deshalb gar keins kauft, steuern die Netzbetreiber jedem, der einen Vertrag abschließt, mehrere 100 Mark für den Handykauf bei. „Subventionieren" nennt man das. Wer ein Handy

Handy für 1 Mark? Nur wenn Du einen (oft teuren) Kartenvertrag abschließt

will, muß zugleich auch den Kartenvertrag aussuchen, sonst verzichtet er auf den Zuschuß. Übrigens: Falls Du nicht volljährig bist, müssen Deine Eltern den Kartenvertrag unterschreiben, damit Du die Handy-Karte bekommst.

Einzige Alternative dazu ist ein gebrauchtes Handy. Beim Gebrauchtkauf muß man aber gut aufpassen. Ähnlich wie bei Computern sinken die Preise für Neugeräte immer weiter und sie werden technisch laufend verbessert. Manches Gebrauchtangebot ist darum fast so teuer wie ein neues Handy.

Lexikon

Bereitstellungspreis

Der Bereitstellungspreis muß dafür bezahlt werden, daß die Handy-Karte freigeschaltet wird. Erst nach dem Freischalten kann man das Handy anrufen und auch selber damit telefonieren.

Dualband-Handy

Ein Dualband-Handy funktioniert in den beiden D-Netzen und auch in den beiden E-Netzen.

Durch das Einsetzen der Handy-Karte legt man sich aber auf eines der Netze fest. Wenn im Dualband-Handy zum Beispiel eine E-Plus-Karte drin ist, kann man nur im E-Plus-Netz telefonieren. Legt man eine D1-Karte ein, funktioniert es nur im D1-Netz.

SIM-Karte

Der Fachausdruck für die Handy-Karte lautet SIM-Karte. Die Karte wird in ein Fach unter dem Akku des Handys eingelegt. Dann kann lostelefoniert werden.

Netzbetreiber

Netzbetreiber nennt man die Firmen, die ein eigenes Handy-Netz aufgebaut haben und es betreiben: T-Mobil (D1), Mannesmann Mobilfunk (D2), E-Plus Mobilfunk (E-Plus) und Viag Interkom (E2).

Handy-Karten kann man nicht nur bei den Netzbetreibern selber kaufen, sondern auch von Mobilfunk-Providern (s.u.).

Mobilfunk-Provider

Mobilfunk-Provider sind Firmen, die Handy-Karten anbieten, ohne ein eigenes Mobilfunk-Netz zu betreiben. Solche Provider sind beispielsweise Debitel, Hutchison, Mobilcom oder Victor Vox.

Prepaid: Handy ohne Grundgebühr

Keine Mindestlaufzeit oder Grundgebühr mit Loop, der Prepaid-Karte von E2

Prepaid-Karten (von engl. prepaid = im voraus bezahlt) haben einige Vorteile. Es gibt keine Vertragslaufzeit, keine monatliche Grundgebühr und auch keine Rechnung am Monatsende. Alle Kosten, einschließlich der Telefongespräche, werden im voraus bezahlt. Alles ist im Kartenpreis schon drin.

Mit der ersten Prepaid-Karte kann man ein Handy kaufen. Auch sie sind ein wenig günstiger als Handys ohne Karte oder Vertrag. Allerdings sind für Handy und Karte meistens mehrere hundert Mark zu zahlen.

Optimal sind Prepaid-Karten für alle, die schon ein gebrauchtes Handy haben, denn die Prepaid-Karte kann man auch ohne Handy kaufen. Ab etwa 100 Mark ist sie zu haben. Im Preis enthalten ist ein bestimmtes Startguthaben für Telefonate. Meist sind das 25 oder 50 Mark.

Wenn das Guthaben abtelefoniert ist, kann es mit einer neuen Karte wieder problemlos aufgeladen werden. Auch wenn die Prepaid-Karte leer ist, kann das Handy noch über eine ganze Zeit hinweg angerufen werden. Erst zwölf Monate, nachdem das Guthaben zum letzten Mal aufgeladen wurde, ist das Handy nicht mehr erreichbar.

Wo sich erkundigen, wo kaufen?

In der Stadt kann man ein Handy fast an jeder Straßenecke kaufen. Jedes Kaufhaus bietet in seiner Technik-Abteilung auch Handys an. Auf jeden Fall lohnt sich ein Vergleich der vielen Angebote. Viele Läden bieten nämlich nur die Angebote eines Service Providers an.

Service Provider (kurz: Provider) sind Zwischenhändler für Kartenverträge und Handys. Denn die Netzbetreiber von D1, D2, E-Plus und E2 bieten ihre Produkte nicht nur direkt an, sondern verkaufen sie an Provider, die sie wiederum über ihre Läden an die Kunden verkaufen. Klingt kompliziert? Keine Panik! Die Wahl des Providers ist nicht wirklich wichtig. Was wirklich zählt, sind die Preise und die Vertragslaufzeit. Darüber berichten wir mehr in der nächsten SCREENFUN.

INFO

An der Vorwahl läßt sich das Handy-Netz erkennen

Vorwahl	Netz
0170, 0171	D1
0172, 0173	D2
0177, 0178	E-Plus
0179	E2
0161	C-Netz (veraltet)

So geht's weiter

Nachdem Du die diversen Handy-Netze kennengelernt hast, bahnt der folgende Teil einen Weg durch den Tarif-Dschungel. Stay tuned!

Teil 3: Der beste Tarif
Teil 4: Mit dem Handy im Urlaub
Teil 5: Die Zukunft des Handys

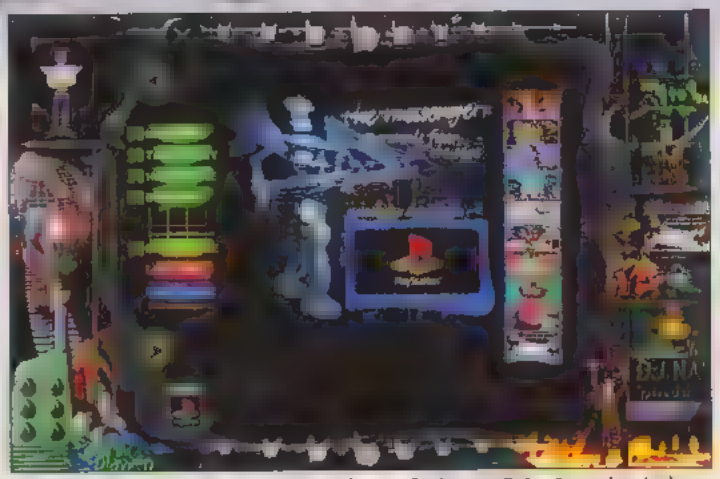
Serie: Websites im Test

Neues von SONY im Web?

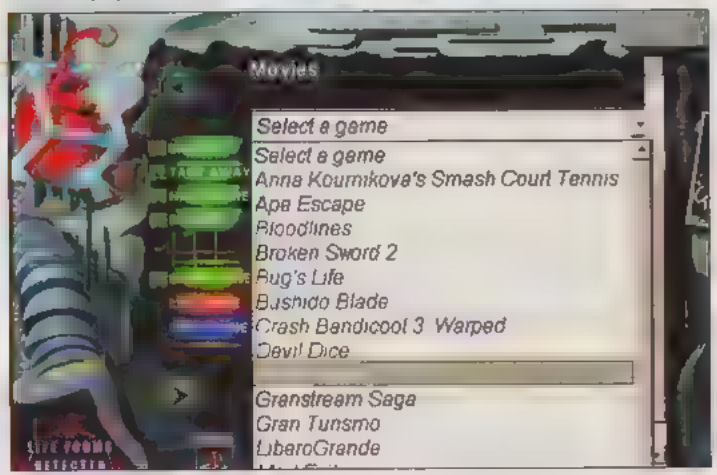
Die erfolgreiche Konsole soll einen würdigen Nachfolger bekommen

Im Frühjahr haben die Japaner Konsolenzockern mit der „Playstation 2" den Mund wäßrig gemacht. Doch wie schmackhaft wird die Playstation im Internet präsentiert?

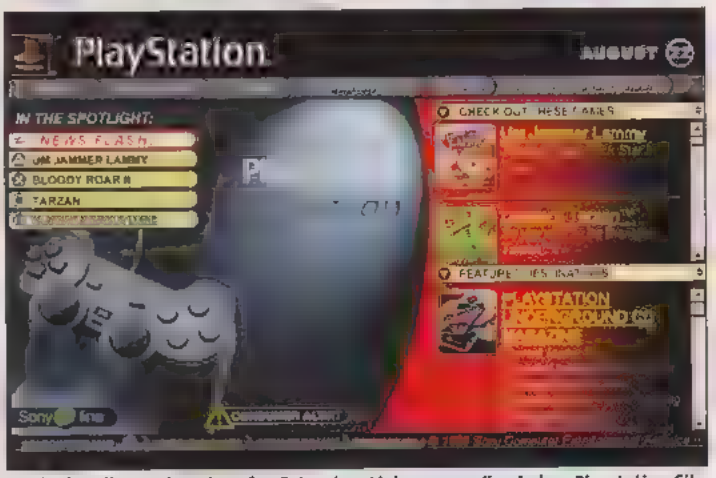
Mit **www.playstation.de** landest Du auf der europäischen Variante der Konsolen-Site



Witzige Postkarten mit guten Sprüchen kannst Du hier an Deine Freunde schicken



Zum Mitnehmen liegen etliche Videos und einige Bildschirmschoner für Dich bereit



Noch aktueller, noch mehr Infos: Folge dem Link zur amerikanischen Playstation-Site

Suche beraus, die nächste Scheibe rein, Pad in die Hand, und schon kann gezockt werden. Das Spielen mit der Playstation macht einfach Spaß fernab von Treiberproblemen und Windows-Frust. Um nachzusehen, was Sony für seine Fans im Internet bereithält, haben wir dann aber doch PC und Browser angeschmissen.

Mit *www.playstation.de* erreichst Du die europäische Playstation Sektion. Für die weitere Navigation steht hier eine herkömmliche Variante mit einem umfangreichen Balken am oberen Rand des Fensters zur Verfügung. Wer's richtig abgefahren mag, sollte aber lieber den „PSextreme"-Link anklicken. Nachdem Du einen Account angelegt hast, kannst Du Dein persönliches Abbild zusammenstöpseln. Diese abgedrehte Figur verfolgt den weiteren Weg durch das Playstation-Web. Sollte dabei irgendwann einmal das Seitenlayout langweilig werden, kannst Du es einfach per Mausklick gegen ein neues austauschen.

Das Angebot ist zuerst englisch, aber an diversen Stellen kannst Du auf deutsch umschalten. Eingeteilt in die Zonen „Games", „Life" und „Chat" halten die Seiten einiges bereit. Im „Games"-Teil gibt es Infos zu den neusten Spielen und zur Konsole selbst, inklusive einer Übersicht zum erhältlichen Zubehör. **Für alle Wissensdurstigen wurden zusätzlich die Presseveröffentlichungen zur heißerwarteten nächsten Generation der Konsole, der „Playstation 2", abgelegt.** Sie enthalten die meisten technischen Details zum sicheren Top-Hit. Leider geizte Sony mit den Bildern, die an dieser Stelle als Referenz sicher angebracht waren. Damit Du nicht mit leeren Händen wieder abzittern mußt, warten zahlreiche Videos und andere Gimmicks zu Spielen auf den Download.

Im „Life"-Teil befinden sich witzige Angebote zum Playstation-Umfeld, wie das richtige Outfit eines Playstation-Zockers oder eine Ferndiagnose Deiner Abhängigkeit von dem kleinen grauen Kasten. Warum allerdings alle Gewinnspiele schon abgelaufen waren, wissen wohl nur die Sony-Verantwortlichen. Zur Abrundung Deines Besuches kannst Du dann am Board eine Nachricht hinterlassen oder einem Freund eine elektronische Postkarte zukommen lassen.

Auch an den Support wurde gedacht. Neben Cheats gibt es die Hotline-Nummern sowohl für technische Probleme als auch für Spielfragen. Wer dann immer noch nicht satt geworden ist, kann zusätzlich die amerikanische Seite *www.playstation.com* besuchen.

www.playstation.de
www.playstation.com

gemischt deutsch-englisches Angebot

Technik | Service | Funfaktor

- Ausgefeiltes Layout. Drumherum mit Spaßgarantie, Übersicht über Zubehör
- Deutscher Anteil kommt etwas zu kurz, ausage aufene Gewinnspiele

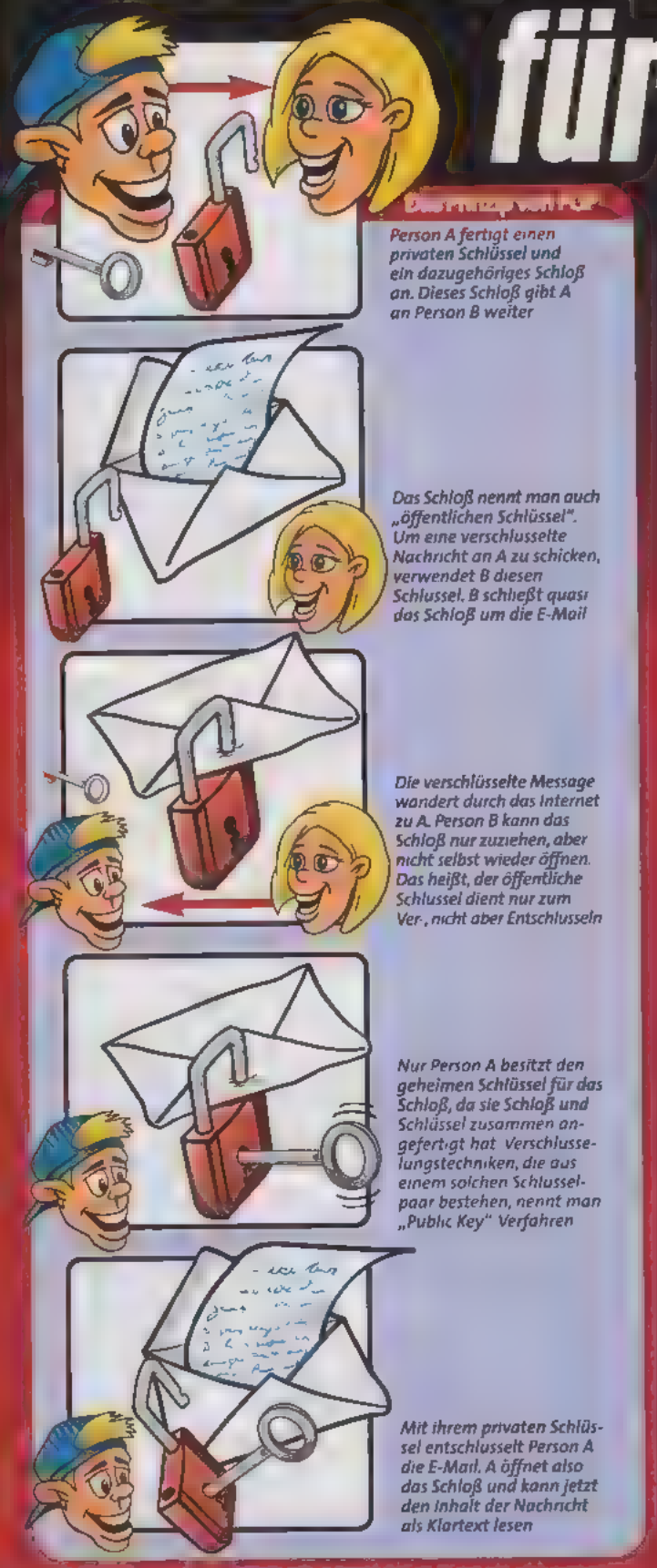
Ist die Playstation mal zur Reparatur, wird im Web für prima Unterhaltung gesorgt

1

Text: Joachim Enderlin

Keine Chance für Schnüffler

E-Mails sind wie Postkarten: Jeder, der sie in die Hand bekommt, kann mitlesen. Da hilft nur eines: Verwandle Deine Messages in Geheimcode! Am besten klappt das mit der Gratis-Software PGP.



Person A fertigt einen privaten Schlüssel und ein dazugehöriges Schloß an. Dieses Schloß gibt A an Person B weiter

Das Schloß nennt man auch „öffentlichen Schlüssel". Um eine verschlusselte Nachricht an A zu schicken, verwendet B diesen Schlussel. B schließt quasi das Schloß um die E-Mail

Die verschlüsselte Message wandert durch das Internet zu A. Person B kann das Schloß nur zuziehen, aber nicht selbst wieder öffnen. Das heißt, der öffentliche Schlussel dient nur zum Ver-, nicht aber Entschlusseln

Nur Person A besitzt den geheimen Schlüssel für das Schloß, da sie Schloß und Schlüssel zusammen angefertigt hat. Verschlusselungstechniken, die aus einem solchen Schlusselpaar bestehen, nennt man „Public Key" Verfahren

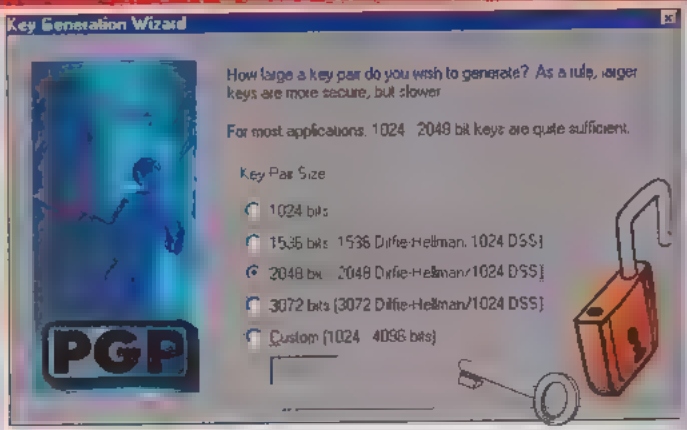
Mit ihrem privaten Schlüssel entschlusselt Person A die E-Mail. A öffnet also das Schloß und kann jetzt den Inhalt der Nachricht als Klartext lesen

PGP steht für „Pretty Good Privacy", was soviel heißt wie „ganz schön gute Privatsphäre". Denn genau dafür sorgt dieses Programm. Es verschlüsselt Daten so gut, daß man sie nur unter enormem Zeit- und Energieaufwand knacken kann.

In der Fachwelt gilt PGP als eines der sichersten Verschlüsselungsprogramme überhaupt. Sein Erfinder, der Amerikaner Phil Zimmermann, hat deshalb sogar Probleme mit dem Geheimdienst bekommen. Denn selbst die CIA könnte nur unter erheblichem [illegible] verschlüsselt sind. Das gefiel der US-Regierung natürlich überhaupt nicht. Zimmermann wurde verboten, sein Programm außerhalb der USA zu vertreiben. Doch da er den Programmcode kostenlos im Internet zur Verfügung gestellt hatte, war die Verbreitung von PGP nicht aufzuhalten.

Inzwischen gibt es eine europäische Version von PGP, die der Kontrolle der USA nicht unterstellt und auf der Adresse www.pgpi.com kostenlos heruntergeladen werden kann. Hol Dir das englischsprachige Programm und [illegible]

1. Schlüssel anfertigen

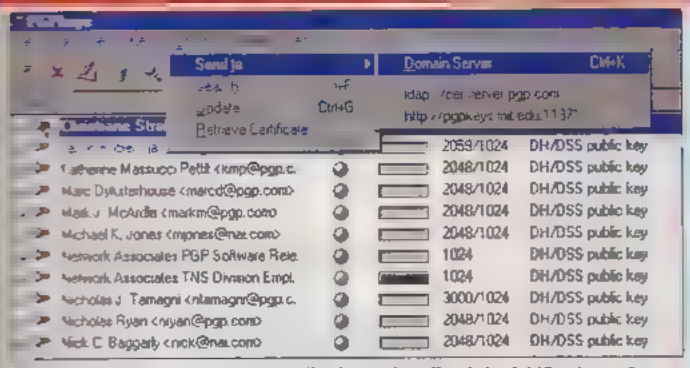


In der Schlüsselanfertigungs-Routine wählst Du als Schlüsselgröße 2048 bits

Nachdem Du PGP downgeloaded und installiert hast, fragt das Programm an ob Du ein neues Schlusselpaar anfertigen willst. Klicke auf „Yes". Zwei Schlussel (eng. Keys) sind nötig: ein öffentlicher und ein privater. Den öffentlichen Schlüssel kann später jeder verwenden, um Dir verschlusselte Nachrichten zu senden. Aber nur mit dem zugehörigen privaten Schlüssel können die Daten dann wieder entschlusselt werden.

- Folge nun den Anweisungen der Schlüssel-Routine. Gib Deinen Namen und Deine E-Mail-Adresse ein.
- Leg die Große des Schlussels fest. Generell gilt: Je größer der Schlüssel, desto sicherer die Codierung. Für herkömmliche Zwecke reicht eine Große von 2048 bits vö[illegible] g aus. [illegible] außerdem an daß das Schlüsse[illegible] für unbegrenzte Zeit gultig se[illegible]
- Gib im nächsten Fenster [illegible] Kennwortsatz ein, eine soge[illegible] „Passphrase". Sie ist später De[illegible] gang zum privaten Schlüsse[illegible] zeichen sowie Groß- und Kle[illegible] bung spielen dabei eine Ro[illegible] mehrere Wörter sind sicherer [illegible] eines. Schon während Du t[illegible] steht das Schlusselpaar
- Klicke auf „Next", und d[illegible] sel sind fertig. Speichere [illegible] einem sicheren Ort – am be[illegible] mal auf der Festplatte [illegible] auf einer Diskette. So ver[illegible] Schlüssel nicht, falls der Re[illegible] mal total seinen Geist aus[illegible]

2. Schlüssel weitergeben



Mit „Keys – Send to – Domain Server" gelangt der öffentliche Schlüssel zum Server

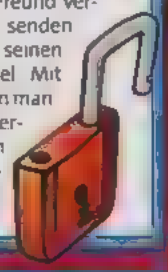
Damit Dir jemand verschlüsselte E-Mails schicken kann, braucht er Deinen öffentlichen Key.

● Gleich nachdem die Schlüssel erzeugt sind, fragt PGP, ob der neue öffentliche Schlüssel an den Schlüssel-Server geschickt werden soll. Das ist ein Computer, der wie eine große Schlüssel-Sammelstelle funktioniert. Viele Leute hinterlegen dort ihre öffentlichen Keys. Wer einen Schlüssel sucht, holt ihn sich einfach vom Schlüssel-Server ab.

Bist Du ans Internet angeschlossen, klicke auf „Yes", und der Schlüssel wird auf den Server übertragen.

● Willst Du später einmal Schlüssel an den Server schicken, geht das im Keys-Fenster über „Server – Send to". Das Keys-Fenster erscheint per Klick auf das PGP-Zeichen (ein Schloß) in der Systemleiste von Windows.

● Wenn Du einem Freund verschlüsselte E-Mails senden willst, brauchst Du seinen öffentlichen Schlüssel. Mit „Server – Search" kann man auf dem Schlüssel-Server nach Keys suchen und sie an den eigenen Schlüsselbund übernehmen.

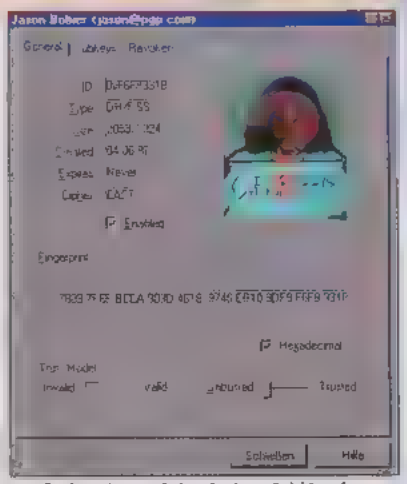


3. Schlüssel prüfen

Bevor Du den öffentlichen Key von jemandem verwendest, solltest Du sicher sein, daß der Schlüssel auch der entsprechenden Person gehört.

Eine beliebte Hacker Attacke ist nämlich, daß man sich zwischen Sender und Empfänger stellt. Der Hacker verbreitet einen Schlüssel, der angeblich dem Empfänger gehört. Doch alle Nachrichten, die damit verschlüsselt werden, kann er selbst entschlüsseln und dann mit dem richtigen Schlüssel des Empfängers neu codieren und weiterleiten.

● Damit man den Eigentümer eines Schlüssels eindeutig festlegen kann, erhält jeder Schlüssel bei seiner Anfertigung einen unverkennbaren Fingerabdruck, den „Fingerprint". Er besteht aus einer eindeutigen Folge von Zeichen. Den Fingerabdruck eines Schlüssels siehst Du, wenn Du im Keys-Fenster einen Schlüssel markierst und dann „Keys – Properties" wählst.

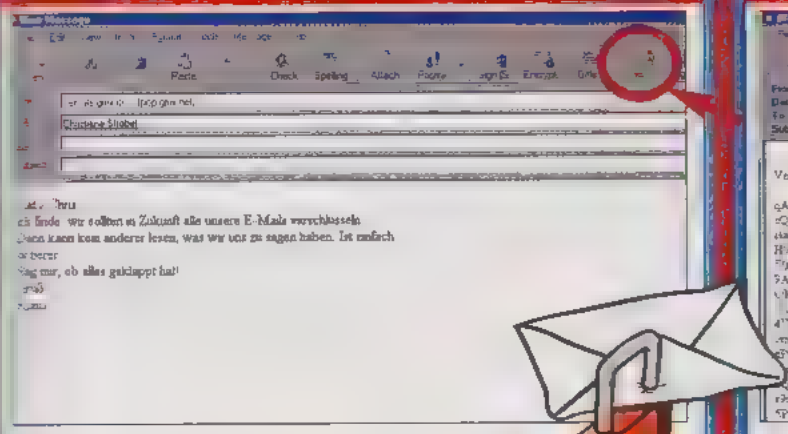


Prüfe den Fingerabdruck eines Schlüssels

● Vergleiche die Zeichenfolge des Fingerabdrucks mit dem Fingerabdruck des Originalschlüssels beim Besitzer. Du kannst ihn zum Beispiel anrufen und die Zeichenfolge durchgeben lassen. Viele Profis drucken den Fingerabdruck ihres Schlüssels sogar auf ihre Visitenkarten.

● Bist Du ganz sicher, daß der Key echt ist, unterschreibst Du ihn mit Deinem eigenen privaten Schlüssel. Damit garantierst Du seine Echtheit. Öffne das Keys-Fenster, markiere den Schlüssel und wähle „Keys – Sign". Erst jetzt ist er einsatzbereit.

4. E-Mails verschlüsseln



Per „Encrypt"-Taste (roter Kreis) verschlüsselst Du eine Nachricht

Starte Dein E-Mail-Programm und schreibe wie gewohnt eine Message. Das Mailprogramm „Outlook Express" ist sehr komfortabel und bei Windows 98 automatisch mit dabei. PGP installiert in „Outlook Express" automatisch Buttons zum Ver- und Entschlüsseln.

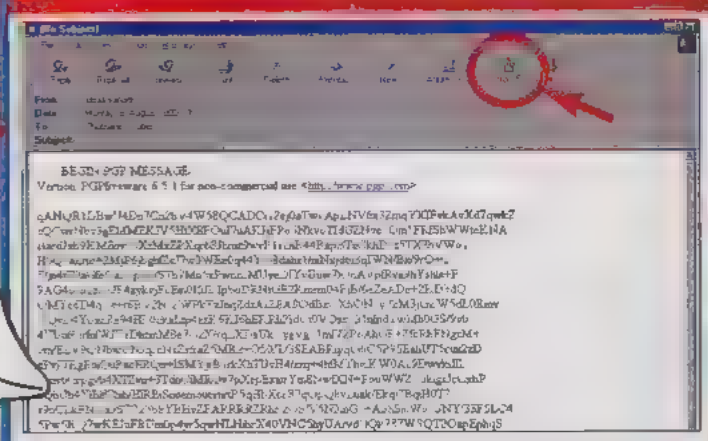
● Klick den Verschlüsselungs-Knopf und „Send" an. Die Nachricht wird verschlüsselt und dann losgeschickt. Dabei verwendet PGP automatisch den Schlüssel des Empfängers, sofern sich dieser an Deinem Schlüsselbund befindet. Andernfalls öffnet sich das Keys-Fenster, und Du mußt einen Schlüssel auswählen.

● Wer ein Mailprogramm verwendet, das nicht mit PGP zusammenarbeitet, muß einen Umweg über die Zwischenablage von Windows machen. Schreibe den Text, markiere und kopiere ihn und klicke auf das PGP-Symbol in der Systemleiste von Windows.

● Wähle „Clipboard – Encrypt". Der Text wird jetzt verschlüsselt. Mit „Bearbeiten – Einfügen" übertragst Du den codierten Text aus der Zwischenablage ins E-Mail-Fenster und schickst die verschlüsselte Mail ab.

Ist ein Text einmal verschlüsselt, kannst auch Du ihn nicht mehr entschlüsseln, sondern nur noch der Empfänger, der den dazugehörigen privaten Schlüssel besitzt. Paß also gut auf, was Du schreibst.

5. Nachrichten entschlüsseln



Klicke auf „Decrypt" (roter Kreis), um das Kauderwelsch wieder zu entschlüsseln

Mit „Outlook Express" funktioniert das Entschlüsseln ebenso einfach wie das Verschlüsseln. Öffne die eingetroffene Nachricht mit einem Doppelklick. In der Menüleiste des E-Mail-Fensters erscheint nun ein Button „Decrypt". Klicke ihn an, und es öffnet sich ein Fenster, das nach der Passphrase für den zugehörigen privaten Schlüssel fragt.

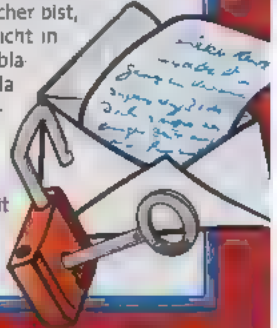
● Erst wenn die Passphrase richtig eingetippt ist, wird der Schlüssel angewendet, und das Kauderwelsch der Nachricht verwandelt sich in eine normal lesbare E-Mail. Man nennt den lesbaren Text auch Klartext.

● Wie beim Verschlüsseln geht auch das Entschlüsseln bei anderen E-Mail-Programmen wiederum über das Windows-Clipboard, also über die Zwischenablage.

● Markiere den codierten Text, kopiere ihn, und starte PGP mit einem Klick auf das Icon in der Systemleiste.

● Wähle „Clipboard – Decrypt", und der Text wird entschlüsselt.

● Damit Du sicher bist, daß der Text nicht in der Zwischenablage bleibt und da für andere sichtbar ist, solltest Du sie am Ende leeren. Das geht einfach mit der Funktion „Clipboard – Empty".



*Bewerbungen schreiben, sich über Jobs informieren oder einen Ausbildungsplatz suchen: **www.v-scout.de** liefert gute Einsteiger-Infos*

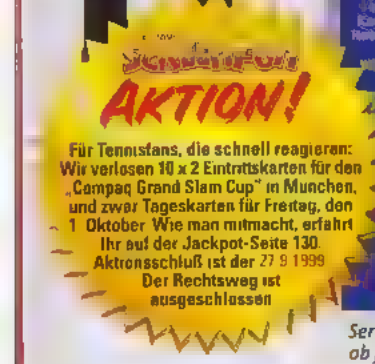
Fit für die Jobwelt

Alles klar nach dem Schulabschluß

Keine Ahnung, was nach der Schule kommt? Cybergirl „V" hält viele Tips für die Zukunft parat: wie man eine Bewerbung schreibt, wo man sich für ein Praktikum oder einen Auslandsaufenthalt bewerben kann und welche interessanten Jobzweige es gibt. Fragen zu speziellen Berufen beantworten Fachleute im Bereich „Coach 4 You". Dort kannst Du Dich persönlich von Insidern beraten lassen.

www.v-scout.de

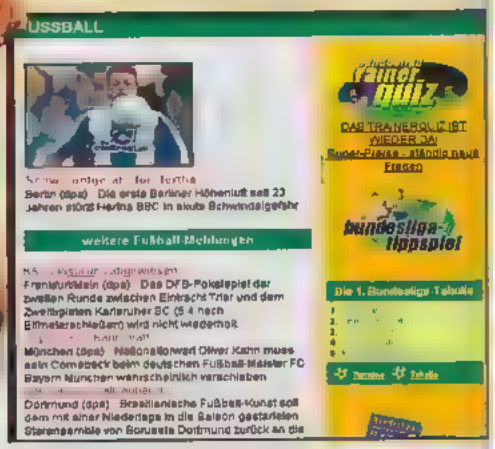
Girlie „V" führt durch die Jobwelt



Auch Supertalent Roque Santa Cruz trumpft im Web im Sportchannel auf

Das Leder rollt wieder

Mit schnellem Klick zum Kick



*Termine, Tabellen und topaktuelle Meldungen bietet die Internet-Seite **www.tvtoday.de/sportchannel***

Schummeln

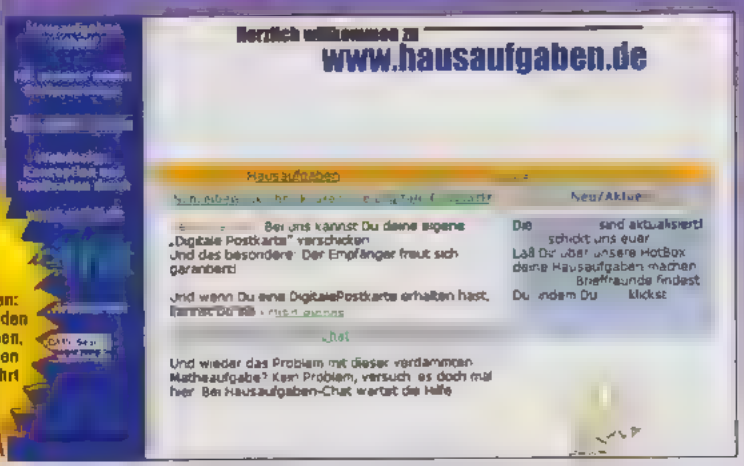
Hausaufgaben leicht gemacht

Jahr für Jahr bekommen Schüler überall in Deutschland dieselben oder sehr ähnliche Hausaufgaben. Ware doch klasse, wenn man die Lösungen von anderen einfach ansehen oder sogar selbst verwenden könnte!

Auf der Internet-Seite *www.hausaufgaben.de* findet man Referate, Übersetzungen & Co. nach Fächern geordnet in Listen. Wer nach einem bestimmten Thema sucht, kann die praktische Suchmaschine verwenden, die auch auf andere Hausaufgaben-Seiten im Netz zugreift.

Allerdings: Für die Richtigkeit der Lösungen wird keine Garantie übernommen – das ist eigenes Risiko. Für echte Problemfälle gibt es im Bereich „hotbox" die Möglichkeit, per E-Mail Fragen zu Hausaufgaben an ein Expertenteam zu stellen.

www.hausaufgaben.de



*Service für gewiefte Schüler: Auf **www.hausaufgaben.de** kannst Du checken, ob jemand Deine Aufgaben schon gelöst hat*

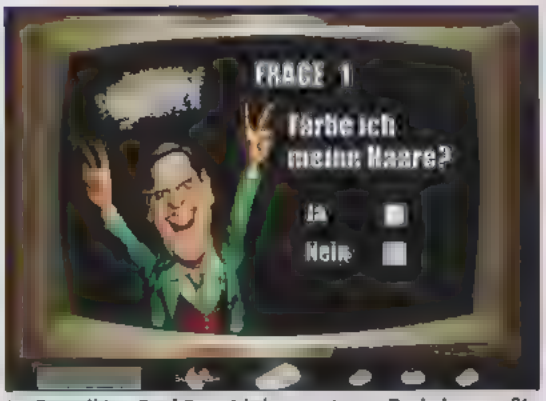
"Spielerisch der beste FUSSBALL-MANAGER aller Zeiten"
(Games Mania 3/99)

Der Mega-Kick

Endlich ist die Sommerpause vorbei! Beim Sportkanal auf *www.tvtoday.de/sportchannel* bist Du zur Bundesliga immer mit am Ball. Neue Ergebnisse, Spielplan mit allen Terminen und täglich aktuelle Meldungen führen durch die Saison. Highlights kannst Du sich sogar live per Webcam mitverfolgen. Querverweise zu allen offiziellen Homepages und Fan-Seiten der Mannschaften aus der ersten Bundesliga gibt es bei *www.usm.de*. Weitere gute Infos rund um das runde Leder findest Du auf den Seiten *www.kicker.de*, *www.ran.de* und *www.focus.de*

www.tvtoday.de/sportchannel

Die aktuelle Querverweise auf Home- und Fanpages der Teams aus der 1. Bundesliga sorgt **www.usm.de**



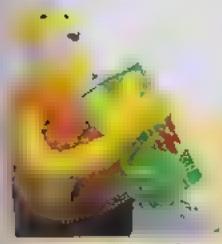
Im Quiz gibt es Gerd-Fanartikel zu gewinnen. Doch dazu mußt Du Fragen beantworten. Die sind genauso bissig wie die Show

Gerd & Pferd

Bitterböse Satire-Show

„Danke, danke, dankeschön Doll, daß Sie wieder eingeschaltet haben!" Täglich begrüßen Gerd und seine voll blutige Assistentin, Pferd Doris, unzählige Fans im Radio. In seinen Kabinett-Stückchen gibt Stimmenimitator Elmar Brandt im Namen von Kanzler Gerd gewichtige Statements ab: ob es ums Kochen, Rülpsen oder Verhuten geht. Auf *www.gerdshow.de* kannst Du Dir Kostproben aus der Show anhören und an einem Gewinnspiel teilnehmen

www.gerdshow.de



Gerd und sein Sprecher: Jetzt geht's Imitator Elmar Brandt an den Kragen

Flat-Kult

Knuddelvieh mit Technobeat

Vor drei Jahren hatte er seinen ersten Auftritt im Kurzfilm „Crispy Bacon". Inzwischen ist Flat Eric ein Superstar. Wenn das witzige Plüschtier neben seinem Kumpel Angel im Auto groovt, ist seine Frege mehr ihres Lebens sicher.

Willst Du wissen, wie man Flats Lieblingsgetränk Wizz mixt oder den Flat-Dance stuecht tanzt? Dann surfe auf *www.flateric.de* – diese deutsche Fan-Anlaufstelle bietet außerdem alle Spots von Flat als Video (auch die neuen!), viele Pics und lustige Motive für E-Mail-Postkarten.

www.flateric.de

Gelb, knuddelig und kultig: Auf der deutschen Flat-Eric-Fanpage wirst Du stets aktuell über Neuigkeiten in Flats Dasein informiert

Text: Christiane Stimbel Fotos: Spielmage (t) BRAVO Archiv (r)

TERMINE

New Pop Festival
22.8. – 25.8., www.newpop.de
Das 6. New Pop Festival in Tübingen und Reutlingen kannst Du auch im Internet mitverfolgen. Die Konzerte werden live übertragen. Du kannst online abstimmen, welches die beste Newcomer-Band ist. Mit dabei sind: Citizen King, Blood-hound Gang, Manau, Zentrifugal, Mr. Gentleman, Nightmares on Wax, Travis, Control Machete, Everlast und Macy Gray.

Die Fantastischen Vier
24.8., 18:00 Uhr, www.ebay.de
Passend zum Tourneestart der Fantastischen Vier gibt es bei *www.ebay.de* zwei Backstage-Karten inklusive VIP-Paß für ein Konzert der deutschen Super-Rapper zu ersteigern. Den Ort kannst Du aus der Tournee selbst auswählen. Startgebot ist 1 DM. Die Auktion endet am 24.9.

Tunnel Two
16.9. und 17.10., www.tunnel-one.de
Wenn am 26.9. auf dem Nürburgring und dann bald in Malaysia die Reifen heiß laufen, ist auch ein Netzreporter live vor Ort. Seine Berichterstattung und aktuelle Bilder findest Du auf *www.tunnel-one.de*. Außerdem: Videoschnipsel

Compaq Grand Slam Cup
17.9. – 3.10., www.grand-slam-cup.de
Beim berühmten Tennisturnier in Münchener Olympiahalle stehen sich nur die Superstars gegenüber. Auf der Homepage zum Sportereignis findest Du täglich aktuelle Ergebnisse und Berichte und kannst Dir die Matchbälle der letzten Jahre als Video ansehen.

Erste Deutsche Tribes-Liga
30.9. Anmeldeschluß, www.cmga.de
Der mächtige Online-3D-Shooter „Starsiege Tribes" von Sierra bekommt ab 10. Oktober endlich auch einen deutschen Server mit zugehöriger Liga. Bis zum 30. September kannst Du Dich noch beim Online-Spieledienst CMGA anmelden. Alle Teilnehmer organisieren sich in Teams – sogenannten Clans – und fighten gegeneinander.

zum Mega-Preis

JETZT IM HANDEL 39,95

heart-line
www.heart-line.de
KOCH
089/85795
0425001

* ohne Internet-Order-Preis von heart-line

VERHANDLUNGS SACHE

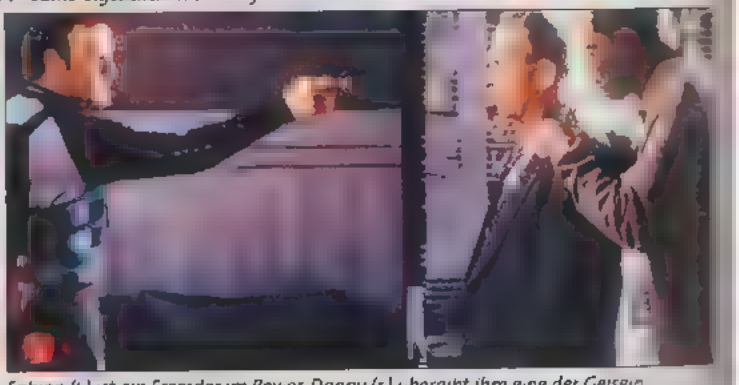
Reiner Nervenkrieg: Polizist und Spezialist für Geiselnahmen nimmt selbst Geiseln.

Geiselnahme-Spezialist und Police Officer Danny Roman (Samuel L. Jackson, l.) wird des Mordes verdächtigt

Danny soll seinen Partner umgebracht haben. Um Zeit zu gewinnen, nimmt er andere Ermittlungsbeamte als Geiseln

Er verschanzt sich im 20. Stock des Headquarters. Um das Hochhaus herum wimmelt es von Cops und TV-Teams. Eigentlich hat Danny keine Chance

Danny traut keinem. Er redet nur mit Geisel-Verhandler Chris Sabian (l.)



Sabian (l.) ist ein Fremder im Revier. Danny (r.) übergibt ihm eine der Geiseln

Kurz darauf versuchen die Scharfschützen aus Dannys eigenem Police Department, ihn zu überrumpeln...

...aber das klappt nicht. Sabian (l.) weiß nicht, was er von der Sache halten soll. Danny hat ihm erzählt,

...daß sein ermordeter Partner korrupten Cops auf der Spur war. Die Vermittlungsgespräche eskalieren dennoch immer wieder

Wenn ein Police Officer und Spezialist für Geiselnahmen mitten in Chicago ein paar seiner eigenen Cop-Kollegen als Geiseln nimmt, dürfte folgendes klar sein. Erstens hat der Mann nichts mehr zu verlieren. Und zweitens wird uns ein origineller, superspannender Action-Thriller geliefert.

Der Mann, der die Waffe zieht, heißt Danny Roman (Samuel L. Jackson) und ist einer der besten auf dem Revier. Er wird verdächtigt, seinen Partner ermordet zu haben. Hat er aber nicht. Und das weiß der Zuschauer von Anfang an. Leider wissen es viele von Romans Kollegen nicht. Und die, die's wissen, wollen nicht, daß Danny die Geschichte überlebt.

Es geht um Millionen Dollar, die eine Handvoll Polizisten aus der Pensionskasse zur Seite geschafft hat. Im Auftrag der Abteilung für Innere Angelegenheiten ermittelt Dannys Partner undercover in den eigenen Reihen. Er hat gerade noch Zeit, Danny einzuweihen – schon wird er ermordet.

Der Mord wird Danny angehängt, und der sitzt in der Falle. Er weiß, daß die Sache ein abgekartetes Spiel ist und keinem trauen kann. Nicht seinen Kollegen und auch nicht jenen, die in der Korruptionsaffäre ermitteln. Jeder kann mit drinhängen. Danny braucht Zeit, die Täter zu überführen.

Er dringt bis zum „Internal Affairs"-Chef (J.T. Walsh) im 20. Stock des Hauptquartiers vor und bringt ihn und ein paar Kollegen kühl kalkuliert in seine Gewalt. Und er will mit nur einem Mann verhandeln: mit Chris Sabian (Kevin Spacey), der wie Danny ein eiskalter Experte in der Kunst der Überredung von Geiselnehmern ist und niemanden aus dem Revier kennt.

Zwischen den beiden erstklassigen Schauspielern beginnt ein Psycho-Duell, das superspannend ist. Danny braucht Sabian als Verbündeten und muß ihn von seiner Unschuld überzeugen, während Sabian nur kaltblütig seinen Job machen will und gleichzeitig schwerbewaffnete Jungs hinter Dannys Kopf her sind. Sehenswert und einfach klasse.

Action 1 | Spannung 2 | Anspruch 2

Verhandlungssache

Action-Thriller/USA

Start: 30.9. | ab 16 Jahre beantr.

http://www.[illegible].de

Darsteller: Samuel L. Jackson, Kevin Spacey, David Morse, Ron Rifkin, J.T. Walsh

Profis unter sich: Spezialist für Geiselnahmen nimmt Geiseln – und verhandelt mit Spezialist!

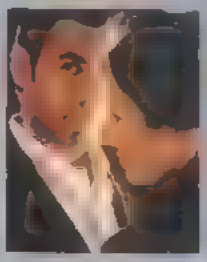
2

Muß eine Entscheidung treffen: Geiselnahme-Experte Chris Sabian (Kevin Spacey)

Geiseln gefällig?

Ob Thriller oder Komödie: Geiselnahmen und Entführungen sind ein klasse Thema. Hier ein paar der lustigsten und spannendsten Filme

Out of Sight



Notorischer Bankräuber flieht aus dem Knast, kidnappt Polizistin – und beide verlieben sich ineinander. Ziemlich komische Romanze mit George Clooney (l.), Jennifer Lopez. (1998)

Lebe lieber ungewöhnlich

Der gefeuerte Putzmann Robert entführt aus Versehen Celine, die Tochter des Chefs. Einer himmlischen Order zufolge soll aus den beiden ein Liebespaar werden. Superlustig mit Cameron Diaz (u. r.) und Ewan McGregor. (1997)

Mad City

Entlassener Museumswächter nimmt Schulklasse als Geiseln, um mit seinem Chef ein Gespräch zu erzwingen. Ein abgehalfterter Reporter versucht, aus der Story Kapital zu schlagen. Mit Dustin Hoffman (u. l.) und John Travolta. (1997)

Kopfgeld

Geschäftsmann Tom (Mel Gibson) ist bei der Wahl seiner Mittel nicht immer seriös. Als sein Sohn entführt wird, verweigert er das Lösegeld und geht in die Offensive: Er setzt ein Kopfgeld für die Ergreifung der Kidnapper aus. (1996)

Fargo

Mitten im klirrend kalten Winter heuert ein Autoverkäufer zur Lösung seiner Finanzprobleme zwei Ganoven an, die seine Frau entführen und vom Papa ein Lösegeld erpressen sollen. Die Tat führt zu einigen Morden, in denen eine hochschwangere Polizistin ermittelt. Abgrundig gemein, urkomisch! (1996)

Am wilden Fluß

Die Wildwasser-Rafting-Tour wird vom Abenteuertrip zum Albtraum. Zwei Rauschgiftdealer nehmen ein Ehepaar und dessen Sohn als Geiseln. Superspannend, mit Harry Connick jr. in einer ernsten Action-Rolle.

KINO

Inspektor Gadget

Inspektor Gadget fliegt mit seinem „Head-Mounted Gadget Copter" finsteren Ganoven und seiner Flamme Brenda hinterher

Halb Mensch und halb Maschine: Turbo-Schnüffler Gadget besitzt eine körpereigene Fahndungsausrüstung.

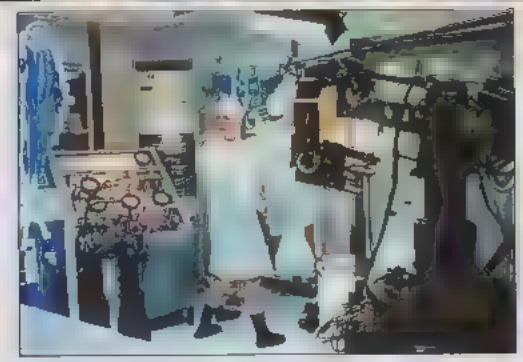
Normale Menschen schleppen ihre Scheren oder Flaschenöffner an dicken Schweizer Messern mit sich 'rum. Nicht so Inspektor Gadget (Matthew Broderick). Sein Equipment steckt in den Fingerkuppen. Und auch sonst kann sich seine Ausrüstung sehen lassen: Verbrecher jagt er mit dem „Gadget-Copter" oder „Gadgetmobil", das mit „Hallo, Narr, kannst du bitte mal die Tür schließen" auch gleich noch für Ordnung beim Autofahren sorgt.

Wenn Inspektor Gadget (auf deutsch: Apparatur) das magische „Go-go-Gadget!" ruft – oder stammelt –, tritt seine körpereigene High-Tech-Ausrüstung in Aktion. Naja, vielleicht nicht immer. Aber im Lauf der Handlung immer öfter. Und manchmal sogar so, wie sie soll.

Die Ausrüstung hat der Ärmste auch nötig. Bei einem Bombenanschlag war er in tausend Stücke gerissen worden. Wissenschaftlerin Brenda (Joely Fisher) hat ihn zusammengesetzt: als perfekten Mensch-Maschine-Mix, der nun der beste Polizist der Welt werden will und den Attentäter Dr. Claw jagt.

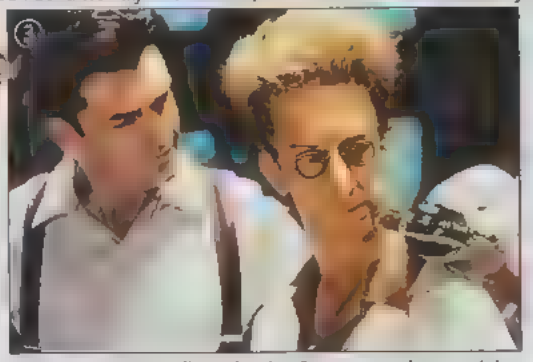
„Inspektor Gadget" basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie und wurde von der Spezialeffekte-Legende Stan Winston („Jurassic Park", 1993) mit durchgeknallten Erfindungen versehen. Leider hinken Spaß und Handlung den Gimmicks hinterher.

Text: Angelika Busscha

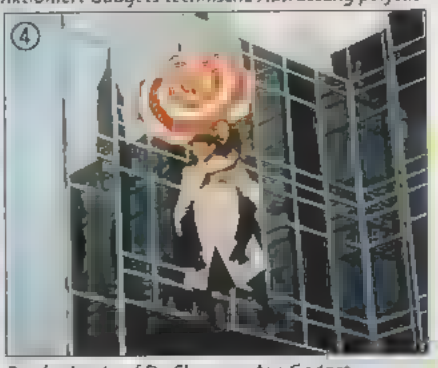


Inspektor Gadget: Gestern noch ganzer Sicherheitsbeamter, nach einem Bombenanschlag halb Mensch, halb Maschine

Wissenschaftlerin Brenda kriegt gerade einen Farbanstrich – nicht immer funktioniert Gadgets technische Ausrüstung perfekt



Stahlklaue Dr. Claw (!) ist für den Bombenanschlag und den Tod von Brendas Vater verantwortlich. Gadget will ihn fassen



Bei der Jagd auf Dr. Claw geraten Gadget und Brenda in die blödesten Situationen

Action | **Spannung** | **Humor**

Inspektor Gadget
Action-Komödie/USA

Start: 7. 10. | **ab 6 Jahre beante**

http://disney.go.com/disneypictures/gadget

Darsteller: Matthew Broderick, Rupert Everett, Joely Fisher, Michelle Trachtenberg

Robo-Cop Gadget ist der … zusammengeschraubt wurde

3

„Go-Go-Gadget!": Das Spielzeug des Schnüfflers

Ob Feuerzeug oder Eisschirmchen: Den Helden juckt es in den Fingern

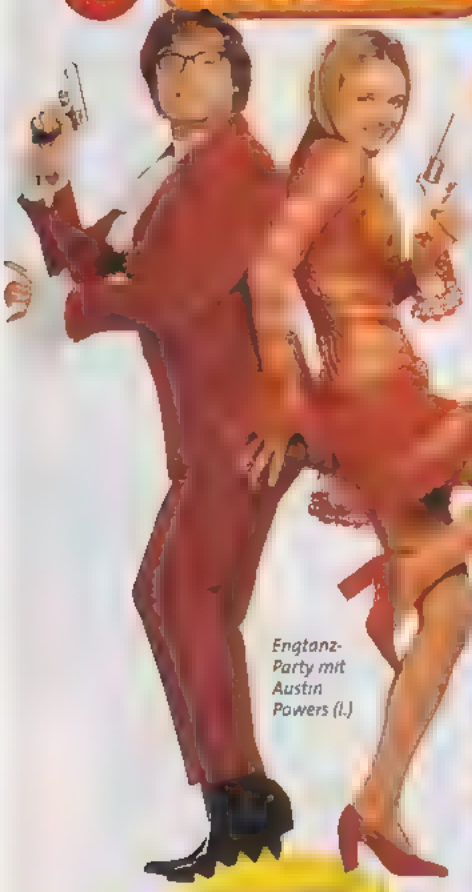
Heimwerkerzeug der anderen Art: die Kampfausrüstung für schwere Fälle

Das Gadgetmobil hat Turbomotor, kann sprechen und noch mehr Tricks

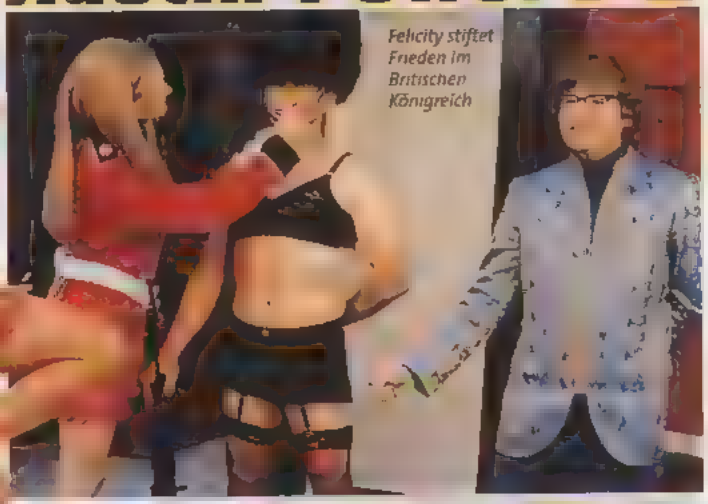
Run and Jump: Gadget springt zur Not auf hohen Federn

Die wichtigsten Filme des Monats

Austin Powers 2

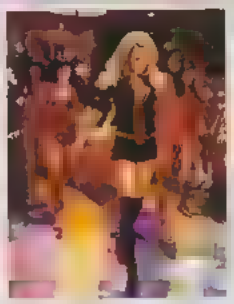


Engtanz-Party mit Austin Powers (l.)

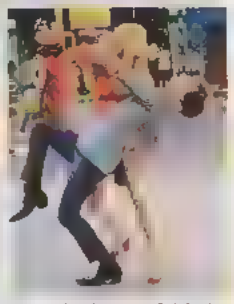


Felicity stiftet Frieden im Britischen Königreich

Dr Evil: Schmusekätzchen statt Schoßhündchen



Saturday Night Fever mit Felicity und ihren Go-Go-Girls



Wer führt hier wen? Felicity hat Austin fest im Griff

Spion in geheimer Missionarsstellung. Very groovy, Baby!

Austin Powers liebt Sex, schnelle Autos und die Swinging Sixties. Wie Superman führt er ein Doppelleben. Tagsüber verdingt sich der schräge Casanova mit dem Pferdegebiß als Modefotograf, nachts tobt er als Geheimagent im Dienste ihrer Majestät durch London. Doch das liegt 30 Jahre zurück. In den 90ern existiert Powers nur noch als eingefrorener Körper. Bis Erzfeind Dr. Evil via Time Tunnel ins Jahr '69 zurückdüst. Sein Ziel: Austins „Mojo" (des Spions kostbare Männlichkeit) klauen und Mutter Erde pulverisieren, außer, es gibt viel Geld.

Ein Fall für Super-Powers, der mit Charme, derben Sprüchen, schrillen Klamotten und sexy Felicity (Heather Graham) seinem Ebenbild Dr. Evil den Kampf ansagt (beide Rollen spielt Mike Myers, „Wayne's World").

Lässiger Film, oberlässige Musik (Madonna, Green Day). Nach „Die nackte Kanone" der neue Maßstab für abgedrehten Komödienspaß!

Action | Spannung | Humor

Austin Powers 2 — Start: 14.10.
Agenten-Komödie/USA — ab 12 Jahre beantr.
www.austinpowers-film.de

Das gibt's nur bei Power-Powers: schrille Kostüme, groovy Beats und supersexy Girls

2

AKTION!
Ein Fest für Freaks: Wir verlosen 10 „Powers"-Packages mit je einem Filmplakat und zwei Kino-Freikarten. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

KINO TOP 5

1. **Wild Wild West** — MIT WILL SMITH
Rapper und Schauspieler Will Smith schießt auch als Western-Held souverän Sprüche ab.

2. **Notting Hill** — MIT JULIA ROBERTS
Edel-Romanze made in England: Hugh Grant verliebt sich in Star.

3. **Eine wie keine** — MIT FREDDIE PRINZE JR.
Neue Highschool-Komödie über Sex, Style und Supergirlies.

4. **Matrix** — MIT KEANU REEVES
Das Leben auf der Erde als Mega-Computerprogramm. Klasse Special-Effects-Feuerwerk.

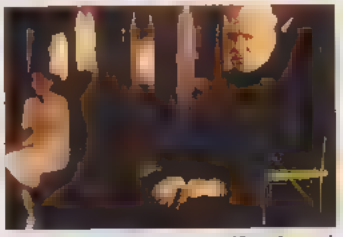
5. **24/7** — MIT MATTHEW McCONAUGHEY
TV total. 24 Stunden am Tag. Es gibt für Gold Privatsphäre auf.

Text: Angelika Buscha, Rainer Feltmann Fotos: Globe Photos (3), IPOL Inc (2) Charts: MediaControl

Nichts als die Wahrheit

Geht unter die Haut: Junger Anwalt verteidigt KZ-Arzt.

Anwalt Rohm (Kai Wiesinger) verteidigt ...



...den KZ-Arzt Joseph Mengele (Götz George)

Der Arzt Dr. Joseph Mengele wurde als „Todesengel von Auschwitz" bekannt. Und wenn man an seine bestialischen Experimente an lebenden, wehrlosen Menschen denkt, fehlen einem noch heute die Worte.

Um so höher ist der Mut von Regisseur Roland Suso Richter zu bewerten, aus dem heiklen Stoff um den KZ-Arzt Dr. Mengele (erstklassig: Götz George) einen packenden Psycho-Thriller gemacht zu haben: Mengele, den seit 1985 alle für tot hielten, sucht sich einen ehrgeizigen, jungen Anwalt (super: Kai Wiesinger). Er läßt ihn nach Argentinien entführen und zwingt ihn, seine Verteidigung vor einem deutschen Gericht zu übernehmen. Die Strategie: Dr. Mengele als Opfer der Umstände.

Action | Spannung | Anspruch

Nichts als die Wahrheit — Start: 23.9.
Drama D — ab 12 Jahre beantr.
www.movienne.de

KZ-Arzt Mengele lebt – aufwühlende Geschichte, klasse Schauspieler, intensive Bilder

2

Gloomy Sunday

Liebe, Krieg – und dazu ein Lied mit unheilvoller Wirkung.

Alle drei lieben Ilona (Erika Marozsán)

Tödliche Noten von András (Stefano Dionis)

Ilona (Erika Marozsán) ist die Königin des Szabó, eines noblen Restaurants im Budapest der 30er Jahre. Die Folge: zwei Liebhaber, ein Verehrer – Besitzer László (Joachim Król), Hauspianist András (Stefano Dionis) und Hans, der Deutsche (Ben Becker).

Wie ein Fluch legt sich über die Protagonisten das aus der Feder von András stammende Lied „Gloomy Sunday" – heute ein Klassiker, der wegen seiner Melancholie den zweifelhaften Ruf als „Hymne der Selbstmörder" erlangt hat.

Der nahende Krieg, unerfüllte Sehnsüchte und Leichtfertigkeit gegenüber der mörderischen Entschlossenheit der Nazis (exzellent: Ben Becker) führen fast alle Beteiligten in den Abgrund. Und zur Erkenntnis László's: „Nach der Sintflut – du (Ilona)". Ein bewegender Film ohne Pathos, aber mit viel Gefühl.

Action | Spannung | Anspruch

Gloomy Sunday — Start: 21.10.
Drama D — ab 12 Jahre beantr.
www.liebeundtod.de

Dramatische Liebesgeschichte und die Wirren des 2. Weltkriegs

2

Absolute Giganten

Skurrile Großstadt-Ballade von den „Lola rennt"-Produzenten.

Gigantisch toll sind die Lebensumstände von Floyd (Frank Giering), Ricco (Florian Lukas) und Walter (Antoine Monot, Jr.) wirklich nicht. Sie fuhren ein Leben als Underdogs in einem Trabanten-Vorort Hamburgs Aber sie sind Freunde Und das macht s e stark. Doch ihre Freundschaft wird auf eine harte Bewährungsprobe gestellt, als Floyd seinen Kumpels offenbart, daß er die Stadt am nächsten Tag verläßt. Zielort: Singapur

Logisch, die Jungs sind stinksauer, doch dann geht's ein letztes Mal gemeinsam auf Tour. Und was dem Trio in dieser Nacht widerfährt, ist skurril und banal zugleich: Streß in der Stammkneipe, Ärger mit Elvis-Imitatoren Ein ladiertes Auto, eine besoffene Nachbarin und am Ende doch noch ein großer Sieg Authentisch und nah dran am Großstadtleben.

Los geht's: Das Trio Infernale auf der Piste

Floyd (Frank Giering) als Seelentröster

Action 2 Spannung Anspruch
Absolute Giganten
Großstadt-Ballade
Start: 30.9.
ab 12 Jahre beantr
www.absolute-giganten.de
Große-Jungs-Film um Freundschaft, Sehnsucht und die kleinen Niederlagen des Lebens
2

The 13th Floor

Glaube nicht, was Du siehst. Ein Leben voller Täuschungen.

Die Grenzen zwischen Realität und Phantasie verschwimmen manchmal mit fatalen Folgen. Software-Spezialist Douglas Hall (Craig Bierko) wird verdächtigt, seinen Boß, Hannon Fuller (Armin Müller-Stahl), umgebracht zu haben. Man kann sich an seinen wirklichen Aufenthalt in der Tatnacht nicht erinnern

Um die Wahrheit herauszufinden, muß er sich in die „Site" im 13. Stock des Konzerngebäudes einloggen. Angekommen im virtuellen Los Angeles der 30er Jahre, findet Hall Wesen vor, die optisch zwar Fullers Angestellten nachempfunden sind, aber völlig eigenständige Charaktere darstellen. Darunter ist auch Fullers Tochter Jane (Gretchen Mol). Schwarz wird weiß, gut wird böse – nichts ist, wie es scheint. Der Film transportiert eine Kriminalgeschichte ins Cyber-Zeitalter Clever.

Virtuell: Fuller (Armin Müller-Stahl, r.)...

...und seine Tochter Jane (Gretchen Mol)

Action 2 Spannung Anspruch 2
The 13th Floor
Cyber Thriller/USA
Start: 14.10.
ab 12 Jahre beantr
www.jugendfilm.de
Realität und Kunstwelt, Wahrheit und Täuschung: Cyber-Thriller mit Fragen an die Zukunft
2

Bowfinger

Saukomisch und schräg: Steve Martin und Eddie Murphy.

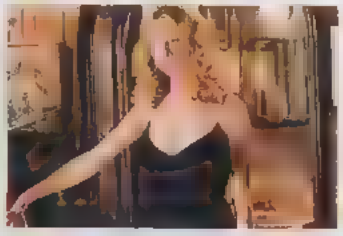
Verliertypen gibt's reichlich in Hollywood. Spinner und Traumtänzer sowieso. Ein Prachtexemplar dieser Spezies ist Bobby Bowfinger (Steve Martin), ein abgehalfterter Regisseur, der mit seinem neusten Projekt unbedingt Kinogeschichte schreiben will

Die Sache hat nur einen Haken Der Hauptdarsteller im Blickfeld, Kit Ramsey (Eddie Murphy), weiß überhaupt nichts von seinem Glück Und selbst wenn – für eine Low-Budget-Produktion wäre der Megastar ohnehin nicht zu haben.

Kurzum rückt Bowfinger mit seiner Statistentruppe (köstlich: Heather Graham als Set-Schlampe) Ramsey einfach auf die Bude und baut ihn – ohne dessen Wissen – in den Film ein

Top-Komödie mit witzigen Dialogen, schräger Situationskomik und zwei glänzend aufgelegten Stars.

Scherzbolde: Steve Martin (l.), Eddie Murphy



Sexy Schlampe: Daisy (Heather Graham)

Bowfinger
Komödie/USA
Start: 14.10.
ab 12 Jahre beantr
www.up.de
Selten so lustige Dreharbeiten gesehen – ein super Gespann: Steve Martin & Eddie Murphy
1

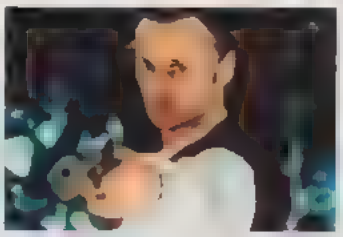
Plunkett & Macleane

Rasanter Kostümfilm mit viel Action und Techno-Musik.

Eigentlich können sie sich nicht ausstehen, der arrogante Blaublüter James Macleane (Jonny Lee Miller), und der schäbige Gauner Will Plunkett (Robert Carlyle). Doch was sie nach gemeinsamem Knastaufenthalt verbindet, ist akuter Geldmangel Also beklaut man die feine englische Gesellschaft Bis sich Macleane in Lady Rebecca (Liv Tyler) verknallt, die attraktive Nichte von Lord Gibson

Was „Plunkett & Macleane" von den üblichen Kostümschinken unterscheidet, sind eine an Actionstreifen erinnernde Inszenierung, die zeitgemäße Sprache, der Humor und die Musik – schon lustig anzusehen, wie die High Society zu Techno tanzt. Wen wundert's? Der Regisseur heißt Jake Scott, Sohn von Ridley Scott („Alien").

Power Film! So macht Geschichte aus dem 18. Jahrhundert richtig Spaß.

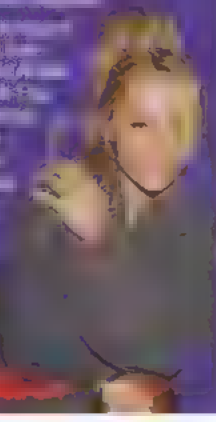


Treffsicher: Ganove Will (Robert Carlyle)

In Bedrängnis: Lady Rebecca (Liv Tyler)

Action 2 Spannung 2 Humor
Plunkett & Macleane
Kostümfilm/USA
Start: 14.10.
ab 16 Jahre beantr
www.plunkett.de
Sehr schnell, sehr hart, sehr laut und sehr schön: Liv Tyler verzaubert mal wieder alle
2

KLATSCH

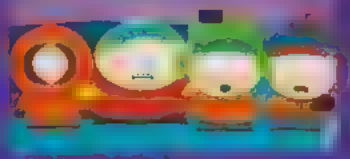


Die wichtigsten Videos im September/Oktober

Soundtrack

Austin Powers

DVD



South Park

Düstere Legenden

VIDEO TOP 5

1. Der Stahlstrom Nr. 1
2. Ronin
3. Düstere Legenden
4. Wild Things
5. Der Soldat James Ryan

Neu im Verleih

Payback

Läßt sich mit dem Falschen ein: Porters Angetraute Lynn (Deborah Kara Unger)

Thriller • ab 16 Jahre • ab Ende September

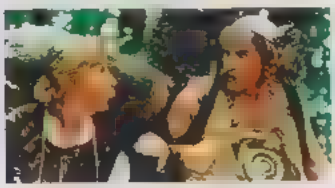
Ein besserer Coup ist kaum vorstellbar: Die beiden Diebe Porter (Mel Gibson) und sein Freund Val (Gregg Henry) klauen Geld von Gangstern, das die bereits selbst geklaut hatten.

Doch dann wird Val gierig: Er klaut Porters Anteil und Porters Frau und versucht, Porter umzulegen.

Der Betrogene überlebt – und will nur noch Rache und das Geld zurück. Porters neue Bosse vom Verbrechersyndikat „The Outfit" merken schnell, daß mit dem Kerl nicht zu spaßen ist. Val merkt es erst später, dafür aber schmerzhaft.

Von Regisseur Brian Helgeland, dem Autor des Drehbuchs zu „L.A. Confidential". Düster, zynisch, gut

2



Asterix & Obelix

Komödie • ab 6 Jahre • ab Ende September

Real-Verfilmung des Comic-Klassikers: Die Gallier hauen mal wieder die Römer zusammen, die daraufhin Miraculix entführen. So ganz nebenbei decken die Gallier ein Komplott gegen Cäsar auf. Mit Gérard Depardieu. Ganz nett

2

Rush Hour

Action • ab 12 Jahre • ab Ende September

Hongkong-Inspektor Lee (alias Jackie Chan) kommt nach Amerika, um in der Entführung eines zwölfjährigen Mädchens zu ermitteln. Detective Carter (Chris Tucker) soll Lee kaltstellen. Beide tun sich zusammen. Witzig und überdreht

2

Mortal Kombat: Conquest

Action • ab 16 Jahre • ab Ende September

Wer „Mortal Kombat – Annihilation" kennt, der weiß, was ihn erwartet. Schlagkräftige Kerle, Kampfszenen bis zum Abwinken und eine superblode Story.

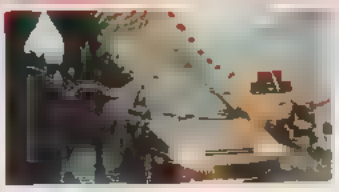
Neu im Verkauf

Akte X: Der Film

Sci-Fi • ab 12 Jahre • ab September

Scully und Mulder untersuchen ein Bombenattentat. Dabei kommen sie einer Gruppe übler Verschwörer auf die Spur, die die Menschheit mit einem Alien-Virus infizieren will. Hundsgemeine Effekte und kribbelnde Atmosphäre

1



Godzilla

Sci-Fi • ab 12 Jahre • ab September

In der Neuverfilmung von Roland Emmerich walzt eine Riesenechse New York platt, nistet sich in Manhattan ein und legt Hunderte von Eiern. Massenweise Computereffekte, massenweise Klischees – und kaum Spannung

3

Das Mercury Puzzle

Thriller • ab 16 Jahre • ab September

FBI-Agent Jeffries (Bruce Willis) nimmt sich eines autistischen (krankhaft kontaktunfähigen) Jungen an, der aus Versehen den Geheimcode der National Security Agency geknackt hat und sterben soll. Spezialagenten jagen die zwei

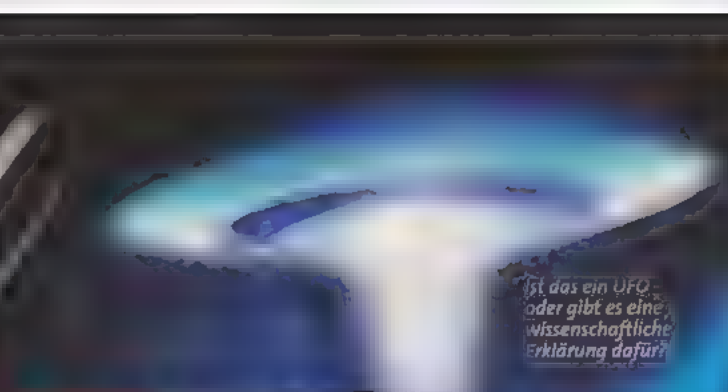
2

Text: Angelika Ruckes, Charts: MediaControl

AKTE X

Mystery Time: Die 6. Staffel

Ab 20. September '99 heißt es wieder: Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen! Auf der Suche sind Gillian Anderson und David Duchovny. Ihr findet hier die ersten Highlights.



Ist das ein UFO oder gibt es eine wissenschaftliche Erklärung dafür?

Folge 1: Der Anfang

Scully (l.) und Mulder sollen vor einem Untersuchungsausschuß beweisen, daß es außerirdisches Leben gibt. Skinner gibt den Tip, in Arizona den Fall des Schachspielers Gibson Praise zu untersuchen. Doch die beiden neuen Agenten Jeffrey Spender (Chris Owens) und Diane Fowley (Mimi Rogers) sind schon vor ihnen da. Der Ausschuß ordnet an, daß sich Scully und Mulder unwiderruflich von den X-Akten fernhalten müssen

Folge 2: Die Fahrt

Das Fernsehen überträgt eine Verfolgungsjagd in Nevada: Während der Fahrer des Fluchtautos, Patrick Crump, geschnappt wird, explodiert der Kopf seiner Beifahrerin im Polizeiauto. Mulder überredet Scully dazu, mit ihm nach Nevada zu fahren. Dort flieht Crump mit Mulder als Geisel Richtung Westen. Scully entdeckt in Crumps Haus ein Antennenfeld, dessen Strahlen Crumps Schmerzen im Innenohr hervorgerufen haben könnten

Agent Fox Mulder (David Duchovny) darf Scully endlich küssen, auch wenn sie es gar nicht wirklich ist!

Die sechste Staffel beginnt mit einer Überraschung: Mulder und Scully werden die X-Akten entzogen. Endgültig – und keine Diskussion, bitte! Gott sei Dank hält die beiden dergleichen nicht auf, und so können wir die Agenten des Übersinnlichen wieder in Spitzenform erleben. Etwa wenn Mulder im Bermuda-Dreieck verschwindet, seine Persönlichkeit im Körper eines anderen steckt oder das Duo ein echtes Geisterparchen kennenlernt.

„Es ist ziemlich wahrscheinlich, daß wir nach der siebten Staffel (die gerade erst gedreht wird, Anm. der Red.) aufhören", erklärt Chris Carter, Vater und Produzent von „Akte X". Und damit die Fans nicht frustriert aufheulen, schickt er schnell hinterher, daß „dann aus der TV-Serie eine Kinoserie wird".

Freude will bei derartigen Ankündigungen nicht aufkommen, auch wenn man den „Akte X"-Macher versteht. **Seit dem US-TV-Start im September 1993 schickte er Scully und Mulder in über 120 Episoden den ungelösten Fällen des FBI hinterher.** Und wir? Wir haben uns an die „X-Akten" gewöhnt wie einst an Grimms Gruselmärchen. Und da frustnert es schon ziemlich, daß der Fernsehausflug ins Mystery-Land nicht mehr stattfinden soll.

Doch deutsche Fans dürfen erst noch mal aufatmen, denn hier startet zunächst die sechste Staffel. Und in der liegt die Wahrheit wie immer irgendwo da draußen, und Scully und Mulder haben wieder alle Hände voll zu tun, Licht in das Dunkel ungeklärter Fälle zu bringen – vor allem aber auch Antworten auf Fragen zu finden, die weder die fünfte Staffel noch der Kinofilm klären konnten.

MONTAGS, AB 20. SEPTEMBER
20.15 Uhr PRO7
AKTE X
SHOWVIEW 615-244 (27 9.)

AKTION!

Für Hardcore-Fans. Wir verlosen 1 „X-Files" Package mit einer original „X-Files"-Uhr, einem T-Shirt und einem Drehbuch. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Folge 3: Im Bermuda-Dreieck

Mulder geht im Bermuda-Dreieck während eines Sturms über Bord, wird aber gerettet. Als er zu sich kommt, stellt er fest, daß er sich an Bord der „Queen Anne" befindet. Der Haken: Dieser Luxusliner verschwand

während des 2. Weltkriegs spurlos. Auf dem Schiff begegnet Mulder einer Frau, die Scully verblüffend ähnelt und einen Atomwissenschaftler begleitet. Für Fans: Endlich dürfen sich Mulder und „Fast-Scully" küssen!

Folge 4/5: Dreamland I/II

Mulder und Scully warten in der Wüste auf einen Mitarbeiter der streng abgeschirmten „Area 51", als über ihnen ein UFO auftaucht. Seine Hitzewelle bewirken, daß die Persönlichkeiten von Mulder und Wachmann Morris

Fletcher vertauscht werden. Scully ahnt nichts. Mulder geht als Fletcher in die Area 51, während Scully mit Fletcher heimfährt. Erst im zweiten Teil entdeckt Scully die Wahrheit. Doch wie macht man es rückgängig?

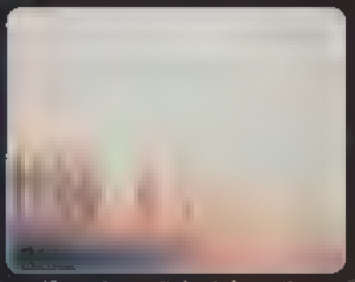
Folge 11: Zwei Väter

Scully (l.) und Mulder haben die Chance, endlich ihre Verschwörungstheorie über die Außerirdischen zu beweisen: Cassandra Spender (r.) war 25 Jahre lang verschwunden. Jetzt kehrt sie als Hybrid (Mischung aus

Alien und Mensch) zurück. Während Mulder mit Cassandra spricht, erklärt Dr. Openshaw dem „Krebskandidaten", daß Cassandra zerstört werden muß, bevor sie die Alien-Kolonisten finden – das ist sein Todesurteil!

Folge 12: Ein Sohn

Mulder erfährt, daß die Konspiration zwischen der Regierung und den Außerirdischen für die Entführung seiner Schwester verantwortlich ist. Mit dieser Entdeckung steht er vor einem ziemlichen Dilemma: Weder



weiß er, wie er mit den Informationen umgehen soll, noch, wie er seine Schwester wiederfinden soll. Die Folgen „Zwei Väter" und „Ein Sohn" beziehen sich auf Fragen, die der Kinofilm aufwarf, aber nicht beantwortete

Folge 15: Montag

Es ist Montag morgen, und Mulders Tag beginnt beschissen: Sein Wasserbett leckt, er kommt zu spät zu einem Meeting, und als er zur Bank geht, beschließt Hausmeister Bernard (r.) gerade, sie auszurauben. Als das

SWAT-Befreiungsteam auftaucht, sieht Bernard nur noch eine Chance, sich selbst und die ganze Bank in die Luft zu jagen. Und dann beginnt das ganze Desaster von vorn: Montag morgen, Mulders Wasserbett leckt.

Dana Scully (Gillian Anderson) hat in Staffel Nummer 6: Geister, UFOs, Viren und Außerirdische im Nacken sitzen

Text: Angelika Bussing

Neue Mystery-Serie

First Wave

Star-Regisseur Francis Ford Coppola produzierte seine erste TV-Serie: Aliens bereiten eine Invasion vor – und nur einer kann sie aufhalten.

Die Aliens sind längst auf der Erde. Sie benutzen die „Hüllen" von Menschen

21.15 DIENSTAGS
FIRST WAVE –
DIE PROPHEZEIUNG
SHOWV EW: 132 206 (28.9.

Nostradamus prophezeite es im Jahr 1564 in einer verlorengegangenen Handschrift: Die Welt wird durch eine Invasion von Aliens untergehen. Und nur „der Eine" kann sie retten.

Das klingt nach einer super Mystery-Story, sagte sich Star-Regisseur Francis Ford Coppola („Der Pate 1" bis „3", „Bram Stoker's Dracula"), und produzierte gemeinsam mit dem Kanadier Larry Sugar seine erste TV-Serie.

Für das Drehbuch verpflichteten sie Chris Brancato, der unter anderem für „Akte X", „Species 2" oder „Outer Limits" arbeitete. **Brancato kennt sich mit Außerirdischen, Verschwörungstheorien und übersinnlichen Phänomenen prima aus und strickte um „den Einen" eine spannende Story.**

Der Name des Auserwählten ist Cade Foster (Sebastian Spence). Er ist Ex-Einbrecher, Sicherheitsexperte, schwer verliebt in seine Frau und glücklich. Ab und an hat er Halluzinationen, sieht unerklärliche Dinge wie abgetrennte Köpfe und ist besessen von der Zahl 19. Aber was soll's. Das Leben geht weiter.

Doch auf einmal erwischt es Cade knallhart: Er verliert seinen Job, seine Kreditkarte wird gesperrt, seine Frau ermordet – und Cade als Mordverdächtiger von der Polizei gesucht.

Die verschollene Handschrift Nostradamus' gelangt in Cades Hände, und in einem abgelegenen Haus macht er eine üble Entdeckung: Er ist „Subjekt 117" und Teil eines mysteriösen Experiments von Außerirdischen. Vor allem aber ist er der einzige, der die Versuche bei vollem Verstand überlebte.

Von da an weiß Foster, daß er ein Gejagter ist: Die Cops wollen ihn ebenso wie die Außerirdischen. Aber er ist auch ein Jäger: Er will Rache und die Aliens zur Strecke bringen. Egal, was es kostet.

Text: Angelika Buscha

Die ersten Folgen

Crazy Eddie

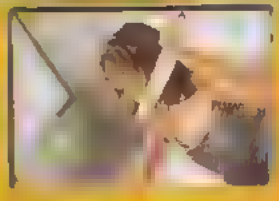
(21.9.) Cade warnt das FBI, die CIA usw. vor der Alien-Invasion. Niemand glaubt ihm. Nur der Computer-Freak und Chef des Webseiten-Magazins „The Paranoid Times" Crazy Eddie

Mata Hari

(28.9.) Student Ted ist tot. Cade will herausfinden, was passiert ist, und besucht das High Tech-Labor, in dem Ted arbeitete. Er stößt auf ein „Satellitensystem" und auf die mysteriöse Lara

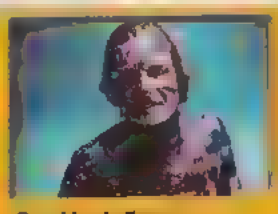
Hypnotic

(5.10.) Cade schmuggelt sich in die Gruppentherapie von Dr. Hagen ein. Sie schreiben Bestseller über sexuelle Kontakte mit Aliens. Cade verdächtigt sie, Erinnerungen zu manipulieren.



Elixer

(12.10.) Eines nachts altert ein Barbesucher in rasantem Tempo bis er stirbt. Cade untersucht das gemeinsame Altern der Frau.



Speaking in Tongue

(19.10.) Cade besucht eine Veranstaltung des charismatischen Predigers Elton Beye, der sich wie ein Rockstar kleidet und junge Leute in seinen Bann zieht. Cade glaubt, er sei ein Alien

TV

Top-Filme des Monats

20.15 RTL **MONEY TRAIN**

...einen millionenschweren Geld-... Spektakulärer U-Bahn-Thriller ... mit halsb...

MITTWOCH ... 20.15 RTL **DAS NETZ**

...spezialisiert ... (Bullock) gelangt ... deren Inhalt ihr ... wird gelöscht.

20.15 RTL **SCHNAPPT SHORT!**

...t und Film-Fiction ... Gefühl, John ... vorka (Li in ... storm, Kommissar ...

20.15 RTL **AUF DER FLUCH...**

...des Mordes an seine... ...(Jenoe ... (Tosca Fürst 10.7 Uhr)

Die Programm-Highlights im September/Oktober

Spielfilme

Casper (So, 26. September): Schließen schnell Freundschaft: Kat (Christina Ricci) und Hausgeist Casper

Perfect World (Fr, 1. Oktober): Aus Feind wird Freund: Butch (Kevin Costner) und seine Geisel T.J. (Phillip Perry)

FREITAG, 24. SEPTEMBER
20.15 WDR 2
JIM CARROLL – IN DEN STRASSEN VON NEW YORK
SHOWVIEW: 306-0-182

Der Film basiert auf den Tagebüchern Jim Carrolls, einer Kultfigur der New Yorker Literatenszene. Leonardo DiCaprio als sein Alter ego legt anstelle einer vorbildlichen Sportkarriere einen Amoklauf durch die Drogenhölle hin. Eine schauspielerische Glanzleistung, die ihresgleichen sucht.

FREITAG, 24. SEPTEMBER
20.15 SAT.1
DER PRINZ VON ZAMUNDA
SHOWVIEW: 94-3-28

Prinz Akeem (Eddie Murphy) geht auf Brautschau nach New York. Die Komik ist spöttisch und reicht von den Rosenblättern streuenden Pagen in Zamunda bis zu den Gossenpennern in Queens. Netter Spaß.

FREITAG, 24. SEPTEMBER
22.20 PRO 7
BOUND – GEFESSELT
SHOWVIEW: 531-2-057

Violet und Corky tricksen die „ehrenwerte Gesellschaft" aus und brennen mit zwei Millionen Dollar Schwarzgeld durch. Die Wachowski-Brüder („Matrix") als Regisseure kreieren in diesem Film eine ironische Mischung aus Mafia-Komödie, Film-noir-Hommage, überraschenden Wendungen und einem untrüglichen Gespür für Spannung.

SAMSTAG, 25. SEPTEMBER
20.15 PRO 7
NINE MONTHS
SHOWVIEW: 67-8-54

Eine Schwangerschaft bringt Chaos in das Leben eines jungen amerikanischen Paares. Etwas seichte, aber doch amüsante Vaterschafts-Komödie mit Hugh Grant und Julianna Moore in den Hauptrollen.

SAMSTAG, 25. SEPTEMBER
22.20 PRO 7
FLUCHT AUS L.A.
SHOWVIEW: 69-2-12

Fünfzehn Jahre nach „Die Klapperschlange" ist Snake (Kurt Russell) wieder im Einsatz. Diesmal geht's ins futuristische Los Angeles. Der Auftrag: Die Tochter des Präsidenten aus den Händen von politischen Fanatikern befreien. Mäßiger Aufguß des Originals.

MONTAG, 27. SEPTEMBER
20.15 SAT.1
DER KÖNIG VON ST. PAULI
SHOWVIEW: 92-7-56

Montag, Dienstag, Mittwoch jeweils um 20.15 und 22.10 Uhr strahlt Sat.1 die neu geschnittene Fassung des Sechsteilers als Doppelfolge aus. Regie: Dieter Wedel.

SONNTAG, 26. SEPTEMBER
20.15 RTL
CASPER
SHOWVIEW: 79-71-37

Ein Wissenschaftler zieht mit seiner Tochter (super: Christina Ricci) in eine Spuk-Villa, um dort die Geister zu vertreiben. Doch Casper, ein gutmütiger kleiner Hausgeist, fühlt sich in seinen Gefühlen verletzt.

FREITAG, 1. OKTOBER
20.15 WDR 2
PERFECT WORLD
SHOWVIEW: 550-8-333

Ein entflohener Sträfling nimmt einen Achtjährigen als Geisel, der ihm Vaterersatz wird. In entfernter Anlehnung an „Bonnie und Clyde" fliehen die beiden, von Polizisten gejagt, durch Texas und begehen Diebstähle und Überfälle. Kevin Costner und Verfolger Clint Eastwood zwei Weststars in einer überdurchschnittlichen Mischung aus Western, Gangsterfilm und Vater-Sohn-Geschichte.

SAMSTAG, 2. OKTOBER
20.15 PRO 7
DAS DOPPELTE LOTTCHEN
SHOWVIEW: 45-8-40

Neuverfilmung von Erich Kästners Roman um zehnjährige Zwillingsschwestern, die sich durch einen Zufall kennenlernen und entdecken, daß sie als Babys bei der Scheidung der Eltern getrennt wurden. Sehenswerte Neufassung. Regie: Joseph Vilsmaier.

SAMSTAG, 2. OKTOBER
22.15 PRO 7
SPECIES
SHOWVIEW: 802-6-1736

Ein Phantasiewesen (sexy: Natasha Henstridge) halb Mensch, halb Alien, kann just in dem Moment fliehen, in dem Wissenschaftler, die es erschufen, seinen Tod herbeiführen wollen. Kurzweiliges, streckenweise spannendes Special-Effects-Kino.

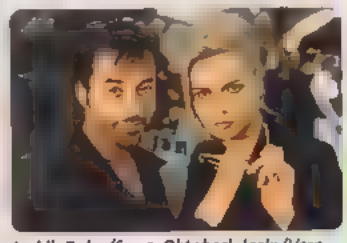
SONNTAG, 3. OKTOBER
20.15 SAT.1
VIER LIEBEN DICH
SHOWVIEW: 114-2-593

Der gestreßte Bauingenieur Doug (Michael Keaton) läßt sich klonen, damit er mehr Zeit für Frau (Andie MacDowell), Kinder und Freizeit hat. Kurze Zeit später braucht er einen Klon für jeden Lebensbereich. Als zwei werden vier: Doch dann verliert Doug den Überblick. Lockere Komödie über den ganz normalen Alltags-Wahnsinn.

SONNTAG, 17. OKTOBER
20.15 SAT.1
JACKI'S BABY
SHOWVIEW: 98-2-35

Finanzkräftige Kamerafrau mit Babywunsch und schludriger Samenspender erleben vorelterliche Freuden der etwas anderen Art.

Der König von St. Pauli (Mo, 27. September): Star des Kiez-Schuppens „Die blaue Banane" ist Julia (Julia Steinberger, Mitte)



Jacki's Baby (So, 17. Oktober): Jacki (Veronica Ferres) nimmt Samenspender Max (Jan Josef Liefers) genau unter die Lupe

Serie

V.I.P. – Die Bodyguards (So, 26. September): Pamela Anderson Lee zeigt als Chefin einer Bodyguard-Agentur Bein und Dekolleté

MO – FR
17.35 SUPER RTL
MYSTIC KNIGHTS
SHOWVIEW: 705-67-716 (22.9.)

Mystery-Action im Mittelalter: Die drei Freunde Rohan, Angus, Ivar und die Königstochter Deidre haben Ärger mit der machthungrigen Königin Maeva. Bevor die vier dann noch gegen Fabelwesen antreten, müssen sie sich ihre Waffen erst verdienen.

SONNTAG
17.00 SAT.1
V.I.P. – DIE BODYGUARDS
SHOWVIEW: 69-4-42 (25.9.)

Als Chefin eines fünfköpfigen Teams von Bodyguards schützt Vallery Irons (Pamela Anderson Lee) die Schönen und Reichen von L.A. Dämliche Storys mit viel Krawumm.

SAMSTAGS
22.00 ZDF
LUKAS
SHOWVIEW: 59-5-39 (25.9.)

Neue Folgen. Wieder dreht sich alles um den allerzerziehenden Schauspieler Lukas Lenz (Dirk Bach), der mit seiner Wahlfamilie in Köln-Nippes lebt. Drei Generationen unter einem Dach – das gibt Streß! Aber lustigen. Dafür sorgt schon Komiker Dirk Bach.

DONNERSTAGS, AB 23. SEPT.
22.15 RTL
DIE WACHE
SHOWVIEW: 685-8-472 (23.9.)

In 13 neuen Folgen ermitteln die Beamten vom Großstadtrevier wieder: Daniel van Eck wird verdächtigt, Staatsanwalt Römer erschossen zu haben. Nina Kaiser findet ein Skelett in ihrer Wohnung, und Chris Becks One-Night-Stand wird erschossen. Neu dabei: Kriminalkommissar Panitz (Patrick Bach).

FREITAGS, AB 1. OKTOBER
21.15 RTL
DIE ROTE MEILE
SHOWVIEW: 973-8-265 (1.10.)

In 26 Folgen geht es rund um den Candy Club, ein Table Dance Lokal im Herzen von St. Pauli. Besitzer Johnny hütet seine 16jährige Tochter wie seinen Augapfel. In der Boxschule von Klaus Zenge hält er sich fit, denn man weiß ja nie! Außerdem gibt es jede Menge abgefahrener Typen wie den Schweden Erich, einen Kiez-Baron und vieles mehr.

MONTAGS, AB 4. OKTOBER
20.15 SAT.1
BENZIN IM BLUT
SHOWVIEW: 607-487 (4.10.)

Mehr Action, mehr Speed, mehr Stunts verspricht der Sender für die neuen Folgen der Rennfahrer-Serie. Auf jeden Fall darf Frank (Oliver Bootz) mit Janine (Sonja Kirchberger) turteln, während Mark Zauer nach wie vor wie ein Weltmeister mitrangiert.

Die Rote Meile (Fr, 1. Oktober): Geschichten aus dem Rotlichtviertel St. Pauli. Es wird geliebt, gestritten – und gelacht!

Fun

Die Karl Dall Show (ab Sa, 2. Oktober): Mal ganz was Neues. Der kalauernde Ostfriese als Frauenheld im Edelzwirn

FREITAGS
22.15 RTL
FREITAG NACHT NEWS
SHOWVIEW: 358 298 (24.9.)

Neue, etwas andere Comedyshow. Henry Grundler und seine Kollegen Anja Berghoff und Volker Schmitz bereiten boshafte Beiträge als echte Nachrichtenbeiträge auf. Satire pur.

MO – FR
18.00 MTV
MTV 50:1
SHOWVIEW: 477 613 (22.9.)

Das Thema der Woche bis 24.9. Haarig. MTV Moderatorin Nandin präsentiert volumin ses Haupthaar von Afrob, Busta Rhymes, Coolio sowie extreme Clips von Prodigy und anderen.

SONNTAG, 26. SEPTEMBER
14.20 RTL 2
BRAVO TV: MODEL 99
SHOWVIEW: 732-1-545

Die Boy- und Girl-Wahl des Jahres gilt als Sprungbrett für eine Model-Karriere. Aus 20 000 Bewerbungen wählten die BRAVO GIRL!-Leserinnen „ewe ls zehn Finalisten aus.

DIENSTAG, 28. SEPTEMBER
22.00 RTL 2
DRALLE DIRNDL, DOLLER DURST. OKTOBERFEST
SHOWVIEW: 504 480

Reportage rund ums Oktoberfest. Besucher, Bedienungen, Polizisten, Wies n-Hit und mehr.

SAMSTAG, AB 2. OKTOBER
22.00 RTL
DIE KARL DALL SHOW
SHOWVIEW: 62-6-85

Der Ostfriese mit dem deftigen Humor sch ägt wieder zu. Trotz eleganten Designer-Anzugs hat die derbe Art, mit der Karl Dall seinen Gästen begegnet, n cht ge ltan.

MONTAGS, AB 4. OKTOBER
21.15 RTL
DARÜBER LACHT DIE WELT
SHOWVIEW: 772 979

Neue Staffel, neue Geschichten von Komödien-Urgestein Hape Kerkeling. Voll :ustig.

SONNTAG, 10. OKTOBER
14.20 RTL 2
BRAVO-TV: KARRIERE, KRISEN
SHOWVIEW: 944-845

Was wurde eigentlich aus Take That? War um s nd *N'SYNC nur noch in den USA zu sehen? Im Ze chen der Trennungen und Neuanfänge forscht BRAVO-TV-Moderatorin Kerst n Kramer nach, mit welchen Projekten s ch ehemal ge Teen e-Stars heute beschäf-tigen. Bringt an ge Überraschungen!

Darüber lacht die Welt (Mo, 4. Oktober). Trash-Komödiant Hape Kerkeling nach Durststrecke wieder in Bestform

Sport

Fußball-EM-Qualifikation (Sa, 9. Oktober): Bangen. Ob Sebastian Deisler nach seiner Verletzung für die Nationalelf kicken kann?

DONNERSTAG, 23. SEPTEMBER
22.20 RTL
BOXEN EXTRA: AXEL SCHULZ – WLADIMIR KLITSCHKO
SHOWVIEW: 277 2 274

EM-Kampf im Schwergewicht „Die Stunde der Wahrheit" für die beiden Profiboxer Axel Schulz (29) und Wladimir Klitschko (23). Liveübertragung aus der KölnArena.

SONNTAG, 26. SEPTEMBER
13.00 RTL
FORMEL 1: DAS RENNEN
SHOWVIEW: 696 29 572

Großer Preis von Europa auf dem legendären Nürburgring. Klarer Heimvorteil für Ralf Schumacher und Heinz-Harald Frentzen. Zum 250. Mal wird ein Grand Prix live übertragen.

MITTWOCH, 29. SEPTEMBER
14.00 ZDF
TENNIS GRAND SLAM
SHOWVIEW: 83-33-20

Der Compaq Grand Slam Cup der Damen und Herren findet wieder in München statt. Ohne Steffi und Boris nur noch halb so schön? Ma sehen! We tere Termine: 30.9., ZDF, 14.00. 2.10., ZDF, 14.00 Uhr: Halbfinale Herren. 3.10., ARD, 13.15 Uhr: Fina e Herren.

MITTWOCH, 6. OKTOBER
15.00 ZDF
SHOWVIEW: 51-5-44

Für die schöne Landschaft um Verona (Italien) haben die Rad-Profis beim Einzelzeitfahren sicher keinen Blick übrig. Denn hier zählt nebenKondition vor allem eins: Schnelligkeit.

SAMSTAG, 9. OKTOBER
18.00 ZDF
FUSSBALL-EM. DEUTSCHLAND – TÜRKEI
SHOWVIEW: 130-46-642

Bleibt nur zu hoffen, daß die Kicker um Bundestrainer Erich Ribbeck im EM-Qualifikationsspiel endlich mal Topleistung zeigen.

DONNERSTAG, 14. OKTOBER
14.00 ZDF
FUSSBALL-EM DEUTSCHLAND – ISLAND
SHOWVIEW: 38-71-91

Nein, nicht für die Herren, sondern für die Damen geht es im Spiel gegen Island um die Wurst, sprich: EM-Qualifikation.

SONNTAG, 17. OKTOBER
6.45 RTL
FORMEL 1: DAS RENNEN
SHOWVIEW: 758 369

Großer Preis von Malaysia in Sepang. Zum ersten Mal trifft sich die Renn-Elite in Asien. Die Strecke liegt 60 km von Kuala Lumpur entfernt. Baukosten: 120 Millionen Dollar!

Compaq Grand Slam Cup (ab Mi, 29. September): Elegant bis in den Schatten ist der Aufschlag von Martina Hingis

Computer

MO – FR
15.00 NBC
NBC GIGA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.giga.de

Fünf Stunden live geht es rund um Websei-ten, Computer-Trends, Spiele und anderes.

17.15 3SAT
NEUES... SPEZIAL
SHOWVIEW: 637-5-651
http://www.3sat.de/neues.htm

Tip

Netzwerke von A-Z:
1. Vom Mini-Netzwerk bis zum weltweiten Datennetz Internet: Welche Netzwerke g bt es, welche Bedeutung haben sie?
2. Wie baut man Netzwerke auf, und welche Einsatzmöglichkeiten gibt es?

SAMSTAG, 25. SEPTEMBER
14.00 3SAT
NEUES – AUS COMPUTERREDAKTIONEN
SHOWVIEW: 753-7-274
http://www.3sat.de/neues.htm

1. „Der große Office-Test": Was bringt es, welche Schwachstellen gibt es und für wen lohnt die Anschaffung?
2. Dreidimensional total: 3D-Effekte im Film und für zu Hause.
3. Athlon gegen Pentium: Was leisten die Komplettsysteme?
4. Virus-Watch: Wie man sich gegen aktuelle Viren schützen kann.

SONNTAG, 26. SEPTEMBER
15.00 3SAT
HITEC
SHOWVIEW: 744-4-510
http://www.3sat.de/

Drug Design: Immer mehr neue Medikamente können gezielt entworfen werden: Ihre Molekule werden auf dem Bildschirm sichtbar gemacht und passende Substanzen am Computer kreiert.

MONTAG, 27. SEPTEMBER
21.45 N
COM.P@SS
SHOWVIEW: 404-2-718
http://www.compasstv.de

1. Baumärkte im Internet: Im Netz kann sich der Heimwerker über das richtige Verlegen des Parketts informieren oder gleich eine komplette Garage bestellen.
2. Beim Einrichten helfen heute CD-ROMs. Einrichtungsplanung am PC.

MONTAG, 27. SEPTEMBER
21.00 3SAT
HITEC
SHOWVIEW: 582-7-244
http://www.3sat.de/

Besuch im Raumfahrtzentrum ESTEC der ESA in Noordwijk/Holland: Dort werden Materialien auf ihre Weltraumtauglichkeit geprüft oder neue Systeme für Videokonferenzen installiert. Außerdem: Rundgang durch die virtuelle Raumstation ISS und Treffen mit dem Astronauten Ulf Merbold.

DONNERSTAG, 30. SEPTEMBER
17.15 3SAT
NEUES... SPEZIAL
SHOWVIEW: 897-3-635
http://www.3sat.de/neues.htm

Datengau:
Die Jahrtausendwende rückt näher, und Pessimisten sagen den totalen Zusammenbruch von Großrechneranlagen voraus, sei es bei der Energieversorgung, Banken oder Fluggesellschaften. Wird es den Datengau wirklich geben, und wird dadurch ein weltweiter wirtschaftlicher Abschwung ausgelöst?

MONTAG, 4. OKTOBER
21.45 N
COM.P@SS
SHOWVIEW: 788-1-013
http://www.compasstv.de

Die Netikette:
Auch im Internet gibt es Benimmregeln, und in Diskussionsforen herrscht strenge Disziplin. Wer gegen sie verstößt, hat nichts zu lachen. Außerdem: Welche Kurzzeichen muß man unbedingt drauf haben?

SAMSTAG, 9. OKTOBER
22.00 BR ALPHA
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

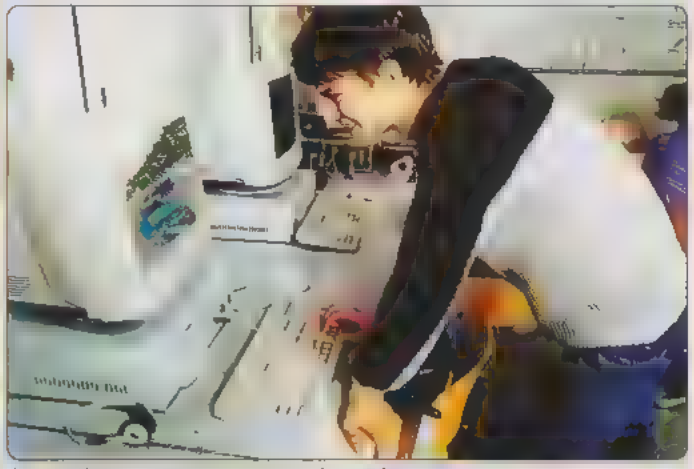
1. Digitaler Videoschnitt
2. Das digitale Schnittsystem für Fortgeschrittene und Profis: Pinnacle
3. Neuer Trend? Internet via TV
4. Neuheiten von der IFA: Unterhaltungselektronik und PC

MONTAG, 11. OKTOBER
21.45 N
COM.P@SS
SHOWVIEW: 760-7-817
http://www.compasstv.de

Computer in der Formel 1: Ob Crash-Tests oder Materialverschleiß – ohne den Rechner geht in der Formel 1 nichts mehr.

MONTAG, 18. OKTOBER
21.45 N
COM.P@SS
SHOWVIEW: 743-8-321
http://www.compasstv.de

1. Frauen im Netz: Immer mehr Frauen gehen online. Welche Einstiegsmöglichkeiten ins Netz bieten sich an?
2. Was taugen die neuen Flachbildschirme?



*Ob in der Schule oder zu Hause: Netzwerke zum Spielen lassen sich überall installieren. **Neues... Spezial am 23. September** berichtet, wie es geht*

Vier Jungs aus Wickede haben es geschafft: Sie spielten 60 Stunden am Stück Playstation. Mit ihrem Rekord wollen die Powerspieler ins „Guinness Buch der Rekorde".

Erfolgreiches Quartett im Dauerspielen: Christian, Marius, Stefan und Waldemar (v.l.)

Der Schauplatz: Im Veranstaltungssaal des Wickeder Restaurants Bürgerstuben haben die vier ihren Rekord aufgestellt

WELTREKORD IM

Wer einschläft, hat verloren. Denn wenn man einen Rekord im Dauerspielen aufstellen will, ist Action angesagt. Nonstop daddeln, bis die Geräte rauchen und einem das Pad aus den Handen fällt. Daß sie das an ihrer Lieblingskonsole, der Playstation, versuchen wollten, war für Stefan (13), Christian (13), Waldemar (14) und Marius (13) klare Sache. Das Ziel: ein Eintrag im berühmten „Guinness Buch der Rekorde"

Gleich am ersten Tag der Sommerferien in Nordrhein-Westfalen wollten die vier Schüler aus Wickede loslegen. Christians Vater stellte bereitwillig den Veranstaltungssaal in seinem Restaurant zur Verfügung. „Die Jungs haben oftmals so fixe Ideen", schmunzelt er, „Ich dachte mir sollen sie es doch ruhig ausleben. Schließlich kann ja nichts passieren, außer daß sie einschlafen!"

Also auf in die Vorbereitungsphase: sich Zubehör von Sony sponsern lassen, Zuschuß von der Stadtsparkasse besorgen, Publicity im Freundeskreis machen und einen Trainingsdurchlauf von eineinhalb Tagen Dauerspielen bestehen.

Am 17. Juni um zwölf Uhr mittags war es dann soweit: Die vier Freunde stöpselten im Saal der Bürgerstuben ihre Playstations und Fernseher ein und begannen den Daddel-Marathon. „Wir haben alle unsere Spiele mitgebracht und auf einen großen Haufen geworfen", sagt Waldemar. **„Ich glaube, daß wir rund 120 Spiel hatten, aus denen sich jeder bedienen konnte."** Die vier sind sich einig, daß über so lange Zeit hinweg auch das beste Spiel langweilig wird. Abwechslung ist deshalb Trumpf. Ihre Favoriten während der zwei Tage und drei Nächte waren „TOCA 2", „Command & Conquer 2", „Metal Gear Solid", „FIFA 99" und „Ridge Racer Type 4".

Eine zusätzliche Playstation stand für Besucher bereit, die stundenweise mitzocken wollten. Eines der Guinness-Kriterien für einen Rekord ist ohnehin, daß der Rekordversuch für öffentliches Publikum zugänglich sein muß (mehr zu den Bedingungen rechts im Info-Kasten).

Um uns fit zu halten, hatten wir Schusseln voll mit Vitamindrops. Ich weiß gar nicht mehr, wieviele ich davon gegessen habe

Das allerbeste Mittel gegen den Schlaf ist Spielen. Spielen, Spielen – am besten etwas, wobei Du viel nachdenken mußt

Freunde und Eltern sahen immer mal wieder nach dem Wohlbefinden der Dauerspieler und bezeugten durch ihre Unterschrift die Gültigkeit der Unternehmung. **Nur nachts war es ruhig um die vier. Da mußte man schon viel Cola und Kaffee trinken und den Sound der Spiele extra laut stellen, um bei Laune zu bleiben.** Stefan gesteht: „Die zweite Nacht war richtig hart. Da mussten wir uns gegenseitig wachhalten."

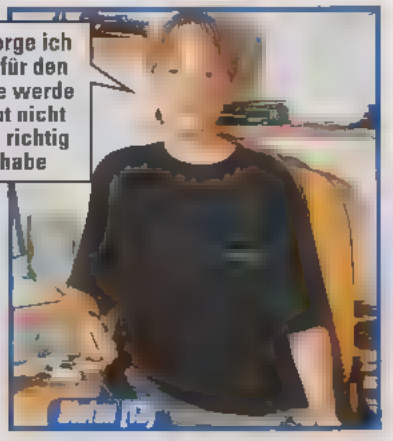
DADDELN

INFO

Anleitung für Rekordversuche

1. Erkundige Dich beim Guinness Verlag, ob es den Rekord, den Du aufstellen willst, schon gegeben hat Info: Guinness Redaktion, Postfach 130444, 20139 Hamburg, oder im Netz unter *www.guinness-verlag.de*
2. Vom Guinness Verlag erhältst Du ein Anmeldeformular. Du kannst es auch aus dem Internet holen und ausdrucken
3. Anmeldeschluß ist jeweils der 1. April eines Jahres. Dann werden sämtliche Rekord-Anmeldungen geprüft. Bis Du Feedback bekommst, ob Dein Rekord im Buch ist, kann ein halbes Jahr vergehen.
4. Der Rekordversuch muß für die Öffentlichkeit zugänglich sein. Je mehr Leute kommen und zusehen, desto besser
5. Drei volljährige und unabhängige Zeugen müssen den Rekordversuch bestätigen und protokollieren.

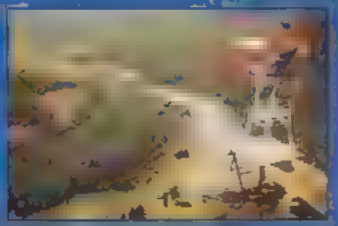
*Auf der Webseite **www.guinness-verlag.de** können sich Rekordwillige vorab informieren*



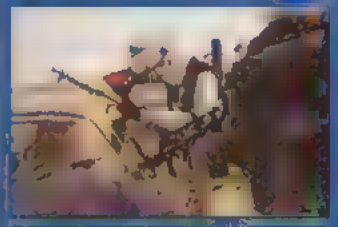
Nächstes Mal besorge ich lauter neue Spiele für den Rekordversuch. Die werde ich vorab überhaupt nicht spielen, so daß ich richtig Bock aufs Spielen habe

Verrückte Guinness-Rekorde

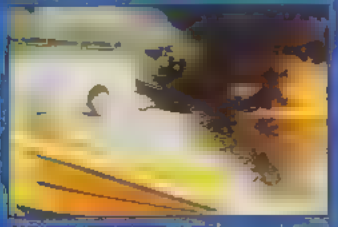
Größer: Die Sammlung umfaßt 55.000 Hundesteuern-Marken aus 40 Ländern



Höher: Stuhl-Balance-Akt Tisch und zwei Stühlen in 3842 m Höhe



Länger: Fans drehen als Huldigung ausgelassene „Star Wars"-Filmszenen nach



Weiter: Stuntman Gilbert sprang

Anstrengend war die ganze Geschichte auch für Christians Eltern, die die Spieler abwechselnd rund um die Uhr mit Verpflegung betreut haben. Als der große Wecker im Saal 60 Stunden anzeigte, drehte Christians Vater kurzerhand die Sicherung raus. Ende der Veranstaltung – aber schön war's! Müde, stolz und unter Champagner Regen fielen die vier Jungs in ihre Betten.

Eine Playstation konnte am nächsten Tag keiner mehr sehen. Rund eine Woche hat es gedauert, bis Waldemar wieder Lust auf seine Konsole hatte. **Doch schon in den nächsten Sommerferien wollen die Freunde ihren Rekord auf 72 Stunden steigern**

Waldemars Tip: „Das beste vor einem Rekordversuch ist, die Playstation eine ganze Weile vorher nicht einmal anzusehen. Dann bist Du nachher nicht so heiß aufs Spielen."

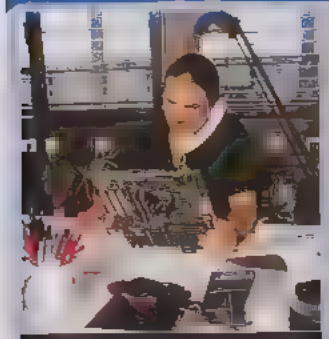
Ob der Erfolg der vier Freunde schließlich ins „Guinness Buch der Rekorde" aufgenommen wird, entscheidet die Guinness Redaktion. Erst müssen alle beim Verlag eingereichten Antrage geprüft werden. Und das kann unter Umständen ein halbes Jahr dauern. Bis dahin ist Warten angesagt- und Trainieren für den nächsten Rekord

Eigentlich fühlt man sich als Weltrekordler auch nicht anders als vorher. Wir sind nur stolz, daß wir geschafft haben, was wir uns vorgenommen hatten

Text: Christiane Strobel Foto: Klaus Bormer (6), Guinness Buch der Rekorde 1999 (4), © 1998 Guinness Verlag GmbH

Neue Serie: Jobs am PC

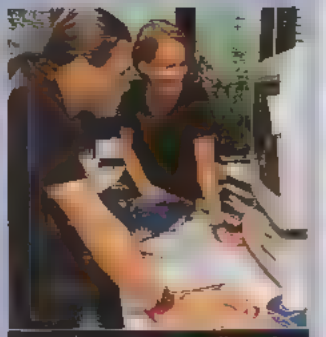
Über die Schulter geschaut: System-Administrator



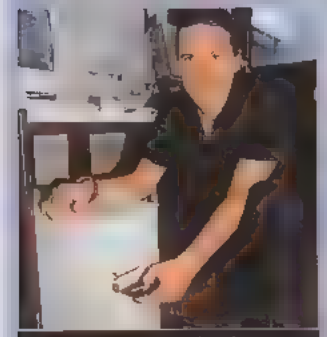
Am Schreibtisch: Hier bestellt Marco Computer, Ersatzteile, Zubehör und alles, was andere so brauchen

Im Server-Raum wartet er die Server, meldet neue Benutzer an, gibt Volumes und Drucker frei

Netzwerkraum: Hier laufen die Leitungen von außen für Netzwerk und Internet zusammen



User-Betreuung: Wenn die Rechner ausfallen, werden sie vor Ort wieder zum Laufen gebracht



Mit am wichtigsten ist die Datensicherung: Das DAT-Band für das Backup wechselt Marco täglich

Überprüfen und Reparieren von Rechnern, Bildschirmen oder Laufwerken gehört zum Alltag

Feuerwehrmänner im Einsatz: Wenn die Computer crashen, müssen Spezialisten ran. Marco Schwedler ist einer von ihnen.

Der Job: System-Administrator

Der Computer streikt? Die Festplatte ist im Eimer? Aus dem Drucker kommen keine Seiten mehr? Und die Internet-Verbindung bricht eh' ständig zusammen?

Wenn gestreßte Redakteure mal wieder schweißgebadet vor den Tücken der Technik kapitulieren, weil nichts mehr geht und zum zehnten mal die mysteriöse Meldung „Fehler 25" aufgetaucht ist, dann tritt Marco Schwedler in Aktion.

Ein Anruf genügt, und der System-Administrator des Heinrich Bauer Verlags in München kommt. Marco ist der Feuerwehrmann für die technischen Probleme der gehobenen Art, das heißt, für alle Probleme rund um die Computer, das hochkomplizierte Verlags-Netzwerk und das Intranet – das firmeninterne Internet – sowie das weltweite Internet.

Marco weiß immer, was da mal wieder falsch gelaufen ist. Vor allem aber weiß er, wie man den verflixten Fehler schnellstens behebt.

Dabei wäre Marco fast Beamter geworden. Die notwendigen Prüfungen hatte er schon hinter sich. Doch dann mußte der gelernte Telekommunikationselektroniker feststellen, daß er vom Bürogebäude seines damaligen Arbeitgebers zwar einen prima Blick auf München hat, aber ansonsten vor lauter Langeweile in der Nase bohrt. Das konnte nicht so bleiben.

Viel reizvoller fand er es da schon, an seinem alten Atari herumzubasteln und mit dem Programm „Cubase" Musik zu arrangieren. Von da an war es nur eine Frage der Zeit, bis er sich entschied, seine Liebe zu den Computern professionell zu betreiben. Das Lesen von Fachbüchern und eine Weiterbildung zum „Supporter für PC und Apple Macintosh" standen ganz am Anfang. Heute ist der Hobby-Computerfreak wie viele Quereinsteiger in die junge Branche ein absoluter Profi, dem keiner mehr was vormachen kann.

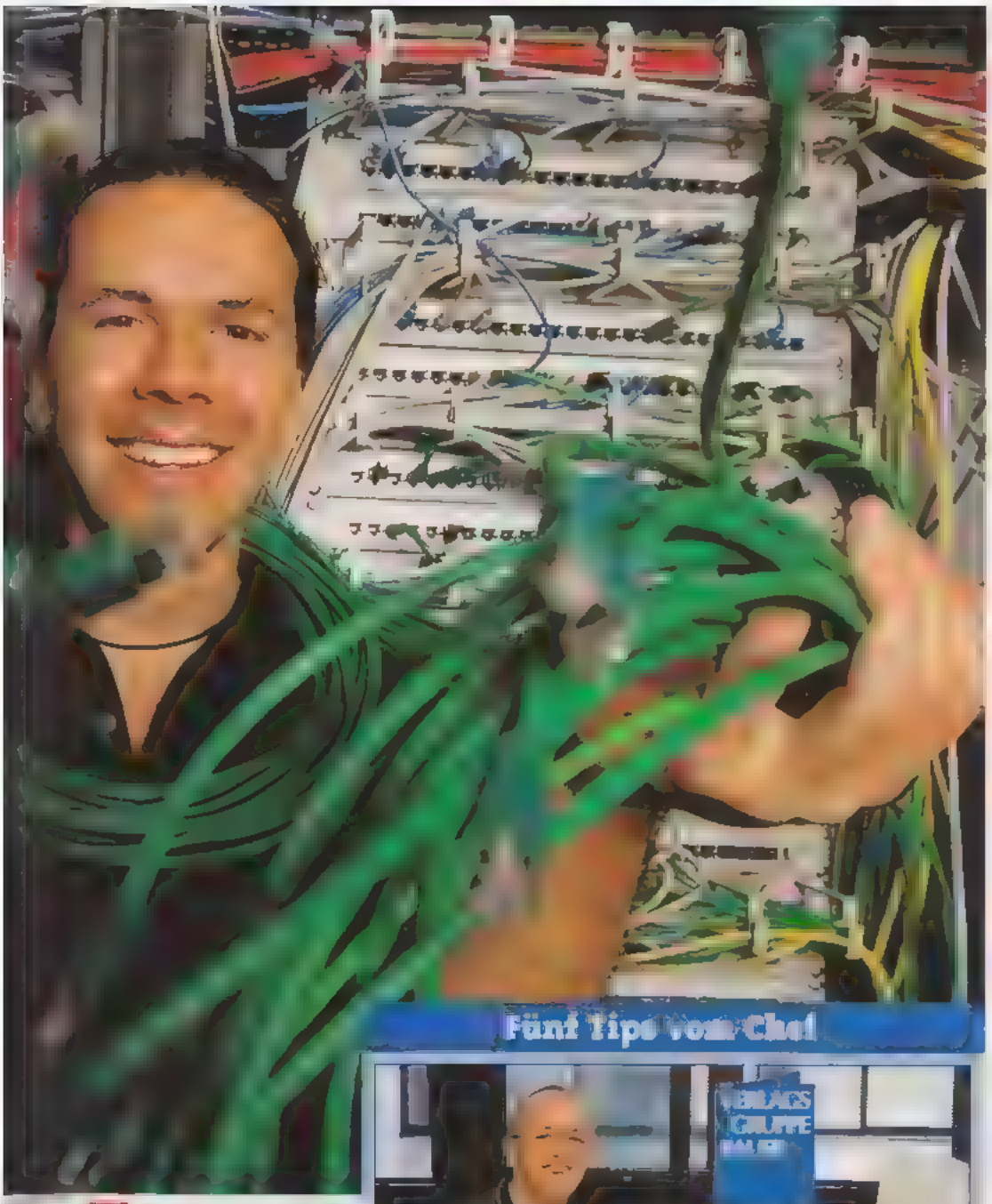
System-Administratoren wie Marco sind für die gesamte Computer-Ausstattung ihrer Firmen verantwortlich. Sie warten Netzwerke und Betriebssysteme und sind für die Updates der Hard- und Software zuständig. Sie

Basic-Infos im Internet

http://www.berufswahl.de
Seite der Bund-Länder Kommission und Bundesanstalt für Arbeit mit Suchfunktion und Links zu Studiengängen und Ausbildungsberufen

http://www.arbeitsamt.de
Mit Angeboten zur Beratung, unter anderem Hilfe bei Lehrstellenvermittlung, Berufsbeschreibungen, Studien- und Berufswahl, Ausbildungsförderung

http://www.studienwahl.de
Mit Orientierungshilfen, Ausbildungsalternativen, einer Suchmaschine für Studienangebote und vielem mehr



ator

...kümmern sich um neues Equipment, ...stallieren komplette Arbeitsplätze, ...stellen Fehlerdiagnosen und sind außerdem für individuelle Anwendungslösungen zuständig. Und wenn gar nichts mehr geht, reparieren System-Administratoren die PC und Macs auch gleich selbst.

Was man drauf haben muß?

Marco grinst. „Man darf sich nicht aus der Ruhe bringen lassen, muß neugierig auf neue Entwicklungen sein – und gern telefonieren."

Was, bitte?

Telefonieren."

Recht hat er. Sein Telefon klingelt ununterbrochen. Doch auch das hat Marco im Griff. Ausfälle oder Katastrophen sind da nicht programmiert!

Fünf Tips vom Chef

Peter Pinger hat die technische Infrastruktur des Verlags immer voll im Blick

1. Als System-Administrator ist nichts so wichtig wie Geduld. Gelassenheit und systematisches Denken. Kommt es zum technischen Super-Gau, muß der Überblick gewahrt werden.
2. Kommunikationsbereitschaft und Teamfähigkeit sind unerläßlich. Man muß neugierig auf Menschen sein, denn wir haben täglich mit ihnen und ihren unterschiedlichen Computerproblemen zu tun.
3. Klar muß man ein Computerfreak sein. Dazu gehört, daß man bereit ist, sich ständig weiterzubilden. Denn der Hard- und Software-Markt entwickelt sich in einem rasanten Tempo.
4. Wer zwei linke Hände hat oder keine Lust verspürt, sich mit Technik zu befassen, sollte die Finger davon lassen. Ansonsten ist für uns nicht so wichtig, ob man eine Hochschule besucht hat oder Quereinsteiger ist.
5. Vorstellungsvermögen und Kreativität sind wichtig. Man muß die neuen Trends auf dem Computermarkt beobachten, ihre Möglichkeiten beurteilen und für die Anwender optimal umsetzen.

Wege zum Job

Voraussetzungen

- Technische Begabung
- Technisches Grundverständnis am PC, Mac u.a.
- Teamfähigkeit

Studium

Ausgewählte Studiengänge:
- Informatik/ Technische Informatik
- Medientechnik
- Elektrotechnik

Dauer: rund 8 Semester

Ausbildungsberuf

- Informatik-Kaufmann/-frau
- Fachinformatiker/-in
- IT-System-Kaufmann/-frau
- IT-System-Elektroniker/-in

Dauer: 3 Jahre

Nähere Informationen zu den Ausbildungsberufen und dem Ausbildungsablauf bietet Euch jedes Arbeitsamt in Eurer Nähe.

Ab zum ersten Einsatzort

System-Administratoren finden ihre Einsatzorte in Software- und Systemhäusern oder im Dienstleistungssektor (etwa bei Internet-Providern). Sie sind heute in den Rechenzentren aller größeren Firmen ebenso gefragt wie in Behörden oder in Krankenhäusern und wissenschaftlichen Einrichtungen.

AKTION! WIR VERLOSEN 1 PRAKTIKUM für eine Leserin oder einen Leser!

Der Heinrich Bauer Verlag, München, bietet einem oder einer von Euch ein zweiwöchiges Praktikum an.

Unbedingte Voraussetzungen sind:

1. Vollendung des 18. Lebensjahres
2. Eigene An- und Abreise sowie der Praktikant selbst organisiert und finanziert
3. Die Übernachtung muß selbst organisiert werden. Sie wird nicht gestellt und nicht erstattet.
4. Eine Kopie des Personalausweises

Wer Lust hat, unter diesen genannten Bedingungen ein Praktikum zu machen, kann sich bewerben bei:
Redaktion BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Praktikum System", Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München

Einsendeschluß ist der 22.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Im nächsten Heft

Layouter/-in

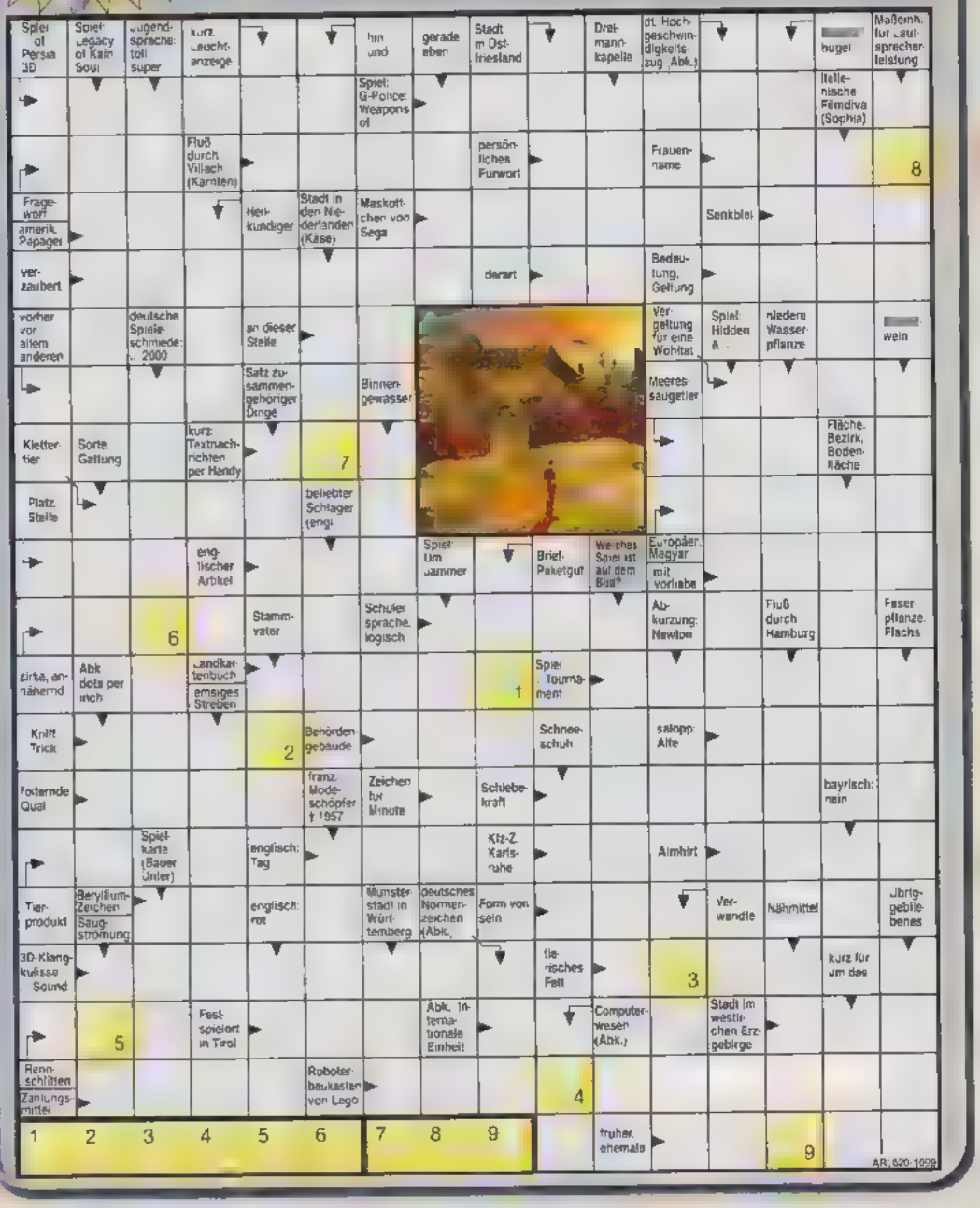
Zeitungen und Zeitschriften sind die Layouter. Was muß man für diesen Job alles können?

Text: Angelika Buscha Fotos: Klaus Börner (8)

FUN

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je ein **Nintendo 64**.
Wie's genau geht, erfahrt ihr auf Seite 130.
Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Hans kommt zufrieden aus der Schule. „Wir haben heute Sprengstoff hergestellt!" – „Und was macht ihr morgen in der Schule?" – „Welche Schule?"

Der Vater liest am Bett Märchen vor, damit der Sohn einschläft. Eine halbe Stunde später öffnet die Mutter leise die Tür und fragt: „Ist er endlich eingeschlafen?" Antwortet der Sohn: „Ja, endlich...!"

Ein neugeborenes Baby acht und lacht und hält die beiden Fäustchen nach oben. Die Hebamme ist völlig ratlos. Sie holt den Arzt. Dieser öffnet ganz vorsichtig die beiden geballten Händchen. Aus jedem der Fäustchen fällt eine Anti-Babypille heraus...

Treffen sich drei alte Freunde und streiten sich darüber, wer wohl der Faulste von ihnen sei. Sagt der erste: „Ich bin gestern durch München gelaufen. Da lag ein Hundertmarkschein vor mir und ich war zu faul, ihn aufzuheben." Sagt der zweite: „Das ist ja noch gar nichts. Ich hab' letzte Woche im Preisausschreiben einen 7er BMW gewonnen und war zu faul, ihn abzuholen!" Lacht der dritte nur und sagt: „Ich war gestern im Kino und habe zwei Stunden lang nur geschrien." Die anderen: „Was ist daran denn faul?" Der dritte wieder: „Ich hab' mir beim Hinsetzen die Hoden im Klappstuhl eingeklemmt und war zu faul aufzustehen..."

Verheiratete Männer leben länger als unverheiratete, aber sie sind viel eher bereit zu sterben

Zwei Pfarrer unterhalten sich: „Was die jungen Leute heutzutage so beichten, da hebt es einem richtig den Hut hoch!" – „Bist du wahnsinnig? Hast du einen Hut im Beichtstuhl auf?" – „Nein, aber auf dem Schoß liegen!"

Auswahl Michael Stapf Comic Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 9/99 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet ihr auf Seite 128

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

Sagt Kevin nachdenklich zu Martina: „Ich frage mich, wofür ihr Frauen immer so viel Geld braucht. Ihr raucht nicht, ihr trinkt nicht, und Weiber seid ihr selber..."

Zwei Nachbarn unterhalten sich. Meint der eine: „Du hast doch neulich auch dein Wohnzimmer tapeziert. Wieviele Rollen Tapete hast du da gekauft?" – „Zwölf." Er kauft daraufhin auch zwölf Rollen und fängt an zu tapezieren. Drei Tage später meint er zu seinem Nachbarn: „Hee, ich hab' auch zwölf Rollen gekauft und tapeziert, aber jetzt hab' ich noch vier Rollen übrig!" – „Genau wie bei mir."

Ein Dicker zum Dünnen: „Wenn man Sie so sieht, könnte man meinen, eine Hungersnot wäre ausgebrochen!" Antwortet der Dünne: „Und wenn man Sie so sieht, könnte man glauben, Sie seien schuld daran!"

Ein Ehepaar will zum Fasching gehen. Sie haben sich schon Kostüme besorgt. Doch am betreffenden Abend hat die Frau Kopfschmerzen, nimmt Tabletten und geht zu Bett. Der Mann muß allein losziehen. Nach wenigen Stunden erwacht die Frau und fühlt sich pudelwohl. Sie beschließt, doch noch zum Fasching zu gehen. Da ihr Mann ihr Kostüm nicht kennt, will sie ihn heimlich beobachten. Er tanzt und flirtet mit vielen Frauen. Daraufhin beginnt sie, mit ihrem Mann zu flirten. Schließlich lädt sie ihn in ein benachbartes Schlafzimmer ein, und sie verbringen wilde Stunden. Anschließend geht sie nach Hause, setzt sich ins Bett und liest ein Buch. Als ihr Mann kommt, fragt sie ihn, ob er sich amüsiert habe. Er antwortet: „Nein, ohne dich habe ich keinen Spaß auf Partys." – „Hast du getanzt?" – „Nein, ich habe ein paar alte Freunde getroffen und wir haben gepokert. Aber der Freund, dem ich mein Kostüm geliehen habe, hat sich köstlich amüsiert..."

Die Lehrerin sagt zu Heidi: „Sing mir bitte die Note C!" Heidi singt. „Sehr gut", lobt die Lehrerin, „und nun G!" Meint Heidi: „Au fein! Dann also bis morgen!"

Ein junges Paar mit fünfjährigem Sohn hat keinen Babysitter gefunden, also sagen sie sich: „Lassen wir ihn doch auf der Terrasse und sagen wir ihm, daß er uns über alles informieren soll, was er sieht. Das hält ihn beschäftigt, und wir haben mindestens 'ne Stunde für uns." Gesagt getan, der Sohnemann ist eifrig bei der Sache, während die Eltern sich unbeobachtet fühlen: „Hmm, also da kommt ein Auto, da unten parkt einer falsch, Frau Pacholke klopft ihren Teppich aus und die Meiers gegenüber haben wohl gerade Sex." – „Was? Wie kommst du denn darauf?" – „Na, deren Kind steht auch auf'm Balkon..."

SUCHBILD

In „Verhandlungssache" spielt Samuel L. Jackson einen Geiselnehmer. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Eingeschlafene Füße

Die Fans liegen ihnen zu Füßen. Doch erkennst Du Deine Helden auch einzig und allein an ihren Tretern? Die Auflösung findest Du auf Seite 128.

„Final Fantasy VIII"

Gibt es eigentlich schon Figuren von den „Final Fantasy VIII"-Helden? Wenn ja, wo kann man sie bestellen und wie teuer sind sie?
Miriam, Lahr

Liebe Miriam,
acht „Final Fantasy VIII"-Figuren von Bandai sind gerade im Handel erschienen, darunter die vier Hauptcharaktere des Spiels: der „Lonely Wolf" Squall Leonhart, seine Mitstreiter Rinoa Heartilly und Zell Dincht sowie Squalls Erzrivale Seifer Almasy. Weitere Infos über die acht Action-Figuren, ihre Größe und den Preis findest Du in den „News" auf Seite 16. Das Spiel selbst erscheint im Oktober (siehe Seite 6).

Figuren auf Seite 16

Den Screensaver teilen

Meine Schwester hat auf ihrem PC Bildschirmschoner, die ich auch gerne auf meinem PC hätte. Wie kann ich sie kopieren?
Michael, Welling

Lieber Michael,
meistens besteht ein Bildschirmschoner aus einer einzigen Datei mit der Endung „SCR" – in so einem Fall ist das Kopieren von einem PC auf den anderen kein Problem. Du mußt nur die SCR-Datei in das Windowsverzeichnis „System" auf Deinem Rechner kopieren und fertig.

Etwas schwieriger wird es aber, wenn der Bildschirmschoner ein eigenes Programm aufruft oder aus mehreren Dateien besteht. Dann kann er nur kopiert werden, wenn die Installationsdatei dazu vorhanden ist. Diese startest Du auf Deinem Rechner und installierst dann den gewünschten Schoner.

Haste mal 'nen Virus?

Ich habe schon öfter von Freunden gehört, daß ihre Computer einen Virus bekommen haben. Was ist das überhaupt? Wie bekommt man einen und wie kann man sich dagegen schützen?
Daniel, Dortmund

Lieber Daniel,
Viren sind sehr kleine, sehr lästige Programme, die Daten löschen können, das Arbeiten mit dem PC erschweren oder zu Systemabstürzen führen können und auch nur zu diesem Zweck programmiert wurden.

Man unterscheidet zwischen Programm- und Systemviren. Erstere hängen sich an Programme und werden bei Start des Programms aktiviert. Systemviren werden schon beim Starten des PC ausgeführt, denn sie befinden sich in Programmteilen, die sich in Systembereichen wie dem Bootsektor befinden.

In der Regel gelangen Viren auf den Rechner nur dann, wenn man häufig unbekannte Dateien aus dem Internet oder anderen unbekannten Quellen ausführt oder kopiert. Eine hundertprozentig sichere Methode, alle Computerviren zu entdecken, gibt es leider nicht. Man sollte bei Dateien, die man nicht kennt oder die befallen sein könnten, vorsichtig sein.

Dabei helfen Schutzprogramme, die viele bekannte Viren erkennen und ausschalten können. Empfehlenswert sind Programme wie „Norton Antivirus", „McAfee" oder „Antivirenkit 8". Eine gute Homepage über Viren bietet die Universität Hamburg unter *http://agn-www.informatik.uni-hamburg.de/vtc/dt1.htm*

Lara auf dem Dach

Wir sind zwei Mädels, die mit Lara schon alle Abenteuer dank eures „Trix per Fax"-Service geschafft haben. Wir haben uns den Trainingslevel von „Tomb Raider III" ausdrucken lassen und haben noch ein Secret entdeckt, und zwar Lara auf dem Dach.
Vivian und Vanessa, Höchstadt

Liebe Lara-Fans,
danke für das Lob und die Ergänzung! Für alle, die Lara auch aufs Dach helfen wollen, so geht's: Man springt auf die Turmspitze bei der Seilbahn und auf die andere rote Turmspitze. Dort stellt man Lara so an die Ecke des Turms, daß ihr Kopf genau in die Lücke zeigt, in der keine Dachschräge ist. Dann muß Lara Anlauf nehmen und einfach springen. Falls es nicht klappt und man die Schräge runterrutscht, einfach festhalten, dann loslassen.

War Lara richtig plaziert, landet sie auf dem Dach. Von da aus kommt man auf den Balkon oder illegal in die Rennbahn (also ohne Schlüssel), aber nur mit massenhaft Energieverlust. Was Lara sonst noch auf dem Dach macht, wissen wir nicht. Vielleicht züchtet sie Grafikfehler, denn auf dem Dach befindet sich ein ganz großer!

Neue „C&C"-Anleitung

Ich habe von einem Freund das PC-Spiel „Command & Conquer" gekauft. Leider hat er die Anleitung verloren. Könnt ihr mir eine Kopie schicken?
Christian, Wassenach

Lieber Christian,
viele Leser fragen uns nach Anleitungen. Die Original-Handbücher bekommt man aber leider nur über den jeweiligen Spielehersteller. Gewünschte Hersteller-Adressen teilen wir allen unseren Lesern auf Anfrage gerne mit.

Lara als Aquarell – ein Meisterwerk von Barbara Plakolm aus Haus

Star-Kontakte

Könnt ihr mir die Autogramm-Adresse von Catherine Zeta-Jones geben? Ich hätte gerne ein Autogramm von ihr.
Martin, Rostock

Lieber Martin,
die schöne Schauspielerin (kürzlich im Film „Verlockende Falle"), die als Lara-Darstellerin im Gespräch war und mit Michael Douglas verlobt ist, hat folgende Autogramm-Adresse:

ICM
Catherine Zeta-Jones
8942 Wilshire Blvd.
Beverly Hills, CA 90211, USA

Bitte vergiß nicht, einen Internationalen Antwortschein beizulegen (es gibt sie bei der Post).

Falls Du und andere Autogramm-Fans die Adressen weiterer Schauspieler oder Musiker sucht und Ihr einen Internet-Zugang habt, hier ein Tip: *www.autogramme.com/cda94/*

Hier kann man sich Tausende von Autogramm-Adressen heraussuchen. Trage den Namen des Stars einfach bei „Adreß-Suche" ein. Mit Anfragen zu Bands oder Sängern könnt Ihr Euch auch an den Leserservice von BRAVO wenden (Postfach 200340, 80003 München; bitte Rückporto beilegen).

LESERSERVICE

Auch außerhalb des Hefts bietet Euch die SCREENFUN-Crew hilfreichen Service rund um alles, was am Bildschirm Spaß macht.

Die Redaktion beantwortet alle Briefe und E-Mails – ohne Ausnahme. Briefe, die wir im Heft abdrucken, müssen teilweise gekürzt werden.

Bei den verschiedenen Angeboten rund um TRIX könnt ihr Euch bei Problemen mit kleinen und großen Obermotzen jederzeit Hilfestellung von uns holen – ob per Faxabruf, Postkarte oder an der Hotline. Der Leserservice läßt Euch nicht hängen!

TRIX PER FAX

SCREENFUN bietet Euch Cheats, Lösungen und Strategien zu Spielen rund um die Uhr, sieben Tage die Woche per Faxabruf! Unter der Telefon-Grundnummer (s.u.) erhaltet Ihr eine Liste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum braucht Ihr dafür das Einverständnis Eurer Eltern. Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb Deutschlands.

(0190) 669 889

TRIX PER POST

Auf dem Postweg erhaltet Ihr kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Rechnet bitte damit, daß die Antwort wegen der großen Nachfrage bis zu drei Wochen dauern kann. Schickt Eure Karte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann so schnell wie möglich zugeschickt.

HOTLINE!

Für brennende Fragen oder Probleme zu Spielen haben wir die Hotline eingerichtet. Ruft bitte nur in dringenden Fällen an, denn die Hotline glüht durch – und alle Härtefälle sollten durchkommen.

Montag bis Freitag
15.00 bis 16.00 Uhr

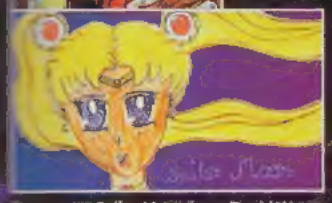
(089) 67867460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15.00 und 16.00 Uhr Tips zu Spielproblemen. Ruft einfach an!

Screen-Galerie

Dieser Recke könnte aus „Street Fighter" stammen. Von Daniela Jezewski aus Hamburg

Noch 'ne wilde Lara! Von Benedikt Beck aus Marolds-weisach



Bunny aus „Sailor Moon" von David W.

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder geränderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Lichtschwert-Handel

In den Heften 8/99 und 9/99 habt ihr viele „Star Wars"-Artikel verlost. Leider stand keine Telefonnummer oder Bestelladresse daneben. Wo kann ich diese Sachen denn bekommen?
René, Hechthausen

Lieber René,
die in der SCREENFUN verlosten „Star Wars"-Fanartikel haben wir direkt aus Amerika importiert. Die meisten abgebildeten Gegenstände – zum Beispiel die Zahnbürsten, Lutscher oder die Uhren – gibt es in Deutschland in dieser Form leider nicht im Handel.

Seit der Film hier im Kino gestartet ist, findest Du aber in entsprechend sortierten Läden, Spiele-Geschäften und Kaufhäusern ebenfalls viele interessante „Star Wars"-Artikel, von der Kaffeetasse bis zum Lichtschwert.

Die Firma CloseUp handelt in erster Linie mit Postern und T-Shirts – hier gibt's auch einen Gratis-Katalog:

CloseUp Poster
Zeppelinstr. 41
73760 Ostfildern

Die Internet-Adresse lautet:
www.closeup@closeup.de

Fischers Fritze macht mit!

Spielt es eigentlich eine Rolle, wie gut man das Stichwort ausspricht, wenn man bei einer Aktionsnummer anruft? „Äni Ki", „Star Woars", „Sailent Hil" – oder ist es egal?
Christopher, Schnaittach

Liebe Christopher,
wie lautlich korrekt man ein Stichwort bei einer Verlosungsaktion ausspricht, spielt keine Rolle – es muß nur klar erkennbar sein, welches Stichwort gemeint ist, dann nimmt der Anrufer natürlich bei der Verlosung teil.

Auch sollte man beim Anruf Deinen Namen und Deine komplette Adresse gut verstehen können. Ungewöhnliche Nachnamen sollte man am besten zusätzlich buchstabieren.

SCREENFUN AKTION!

Speziell für Spielerohren! Wir verlosen je 5 x den Soundtrack zu „Metal Gear Solid", „Silent Hill" und „Castlevania 64"! Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluß ist der 20.10.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aufgebohrter PC

Ich will meinen PC mit 166 MHz mit einem AMD K2 333 MHz aufrüsten. Nun habe ich aber im Systemhandbuch gesehen, daß mein Motherboard nur Prozessoren bis 233 MHz zuläßt. Kann ich da irgendwie tricksen oder muß ich ein neues Board anschaffen?
Benjamin, Holzheim

Lieber Benjamin,
leider ist den meisten älteren Motherboards fürs Aufrüsten eine „natürliche" Grenze gesetzt. Die meisten Boards lassen nur 233 MHz zu und können nicht mit schnelleren CPUs ausgerüstet werden.

Es gibt aber die Möglichkeit, einen Sockel-Adapter für Celeron-Prozessoren (ca. 15 Mark) aufzusetzen, der höhere Taktfrequenzen erlaubt. Mehr Infos dazu gibt's im Internet unter *www.madex.com* oder am Telefon: (06102) 710 90.

Doch auch eine schnelle 3D-Grafikkarte würde die Leistung bei Spielen steigern. Am stärksten zukunftsorientiert wäre die Anschaffung eines neuen 100-MHz-Motherboards mit der passenden CPU. Die neueren Boards haben eine andere Steckplatzanordnung und benötigen darum auch meist ein neues Gehäuse. Welche aktuellen Boards mit welchen Prozessoren zusammenarbeiten sowie die aktuellen Preise erfährst Du bei Deinem PC-Händler.

Der Sound zum Spiel

Auf der Leserbrief-Seite in Ausgabe 9/99 habt ihr einem Josef geantwortet, daß es zu „Metal Gear Solid" keinen deutschen Soundtrack gibt. Doch Konami bringt zu jedem guten Spiel neuerdings auch den Soundtrack heraus. Auf jeden Fall kostet das gute Stück lediglich 19,90 DM. Es gibt übrigens auch deutsche Soundtracks zu „Silent Hill" und „Castlevania 64".
Alexander, Aschaffenburg

Lieber Alexander,
danke für Deinen Tip, das hatten wir tatsächlich übersehen. Diese Spiele-Soundtracks gibt's wirklich. Zur Wiedergutmachung verlosen wir hier gleich je fünf der begehrten Silberlinge. Wer keine gewinnt, kann sie sich auch in jeder gut sortierten CD-Abteilung aneignen.

Für 50 Pfennig mehr

Ich habe mir gestern das neue Heft gekauft und war erst ziemlich sauer wegen der 50 Pfennig mehr. Als ich dann aber das Heft gelesen habe und sah, daß es auch mehr Seiten gab, war ich wieder beruhigt und finde es sehr gut.
Björn, per E-Mail

Lieber Björn,
zwei Jahre konnten wir den Heftpreis stabil halten. Leider ging die allgemeine Teuerung auch an uns nicht vorbei. Um das erweiterte Angebot mit mehr Spiele-Checks und Trix sowie mehr Leserbriefseiten und News ins Heft zu bringen, haben wir uns für eine Erhöhung des Verkaufspreises entschieden – sonst hätte es nur die Möglichkeit gegeben, unverhältnismäßig viele Anzeigenseiten ins Heft zu packen.

Leserpost

Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Das ist die Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

Hefte nachbestellen

Eine oder mehrere Ausgaben verpaßt? Kein Problem! Jede SCREENFUN läßt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist (solange der Vorrat reicht). Ruft beim Pressevertrieb Nord an, schickt ein Fax oder bestellt das Heft online nach:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburg Allee 11,
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Online-Bestellungen an: www.hbv.de

Poster, Kurse & Gimmicks

Wer sich beim Aufhängen der Poster nicht für Vorder- oder Rückseite entscheiden kann, hat eine dritte Möglichkeit:

Wenn Ihr einen an Euch selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickt, bekommt Ihr Euer Wunsch-Poster, Kurse oder Gimmicks, solange der Vorrat reicht.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

...mehr, mehr, mehr...

Wir verbessern und erweitern unser Service-Angebot ständig. Über Neuerungen informieren wir Euch regelmäßig auf den „Leserbriefe"-Seiten. Wer Fragen zu einem bestimmten Service hat oder zusätzliche Infos braucht, kann sich jederzeit per Post oder E-Mail an den Leserservice wenden.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Hilfe
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 8/99. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen. Auch in diesem Heft gibt's wieder eine Menge fetter Preise. Werft einen Blick in unseren Jackpot auf Seite 130!

Gewonnen! Wer hat Glück und kriegt auch ein Stück?

Stichwort „Super-PC"
1 Multimedia-Spiele-PC
Daniel Joos, Ehrenkirchen

Stichwort „Chris S"
je 1 Spiel eigener Wahl
Marc Beyer, Berlin; Julian Hoffmann, Bodenheim; Stefan Hübner, Königsbrunn; Margret Hundeck, Hupperath; Thomas Pawlik Rösebeck, Borgentreich; Reiner Rupp, Beilngries; Daniela Sauer, Nesse; Stefan Schulz, Cottbus; Remo Wettstein, Ermatingen; Daniel Winter, Ballmertshofen

Stichwort „Chrisharis"
1 N64 und 3 Spiele eigener Wahl
Lion Süßbauer, Schwendorf

Stichwort „Theme Park World"
je 1 Nintendo 64 und das Spiel „Star Wars – Episode 1: Racer"
Roland Fahlbusch, Kattenberg-Lindau; Thomas Felzmann, Remscheid; Michael Frank, Bad Salzdetfurth; Kai Nickel, Bad Camberg; Michael Rau, St. Goar

Stichwort „Deko-Kit"
je 1 Deko-Kit für die Playstation
Fabian Auschmann, Kyritz; Pascal Buchholz, Mittelstrimmig; Rebecca Correll, Wendelsheim; Oliver Dorn, Markt Rettenbach; Adrian Erler, Nienburg; David Friedel, Kahl; Benjamin Güttler, Schwabach; Christopher Hahn, Dobitschen; Jens Hausfeld, Hannover; Martin Huchler, Altrach; Sebastian Klein, Ratingen; Maximilian Klein, Hainfeld; Ulrich Kohn, Grafrath; Alex Rahner, Waldkirch; Dennis Raschke, Berlin; Rasmus Rinnecke, Rendsburg; Maximilian Schäffer, Schauenburg; Alex Schwarz, Perl, Saar; Thorsten Siebert, Berlin; Daniel Zilm, Düsseldorf

Stichwort „MP3"
1 Diamond-Soundkarte
Stefan Schäfer, Kirchthumbach

je 1 Drumloops-CD
Christoph Dietrich, Schöffengrund; Dennis Scheuermann, Ludwigshafen; Martion Schober, Schönfeld b. Großenhain; Robbi Scholz, Niederwiesa; Christopher Wilde, Bühlertal

Stichwort „Alpha3"
je 1 offizielles Lösungsbuch „Street Fighter Alpha3"
Andreas Bocke, Reken; Christopher Groß, Altenburg; Dominik Mayer, München; Stefan Mitzkuß, Emmerich; Mario Perec, Stuttgart

Stichwort „Hit-CD"
je 1 CD „BRAVO HITS 26"
Christian Abbel, Bad Homburg; Marcel Berger, Markkleeberg; Ole Groth, Buchholz; Perica Marena, Hannover; Sebastian Müller, Waghäusel; Sebastian Paul, Berlin; Werner Schulz, Niederdorfelden; Stefan Seidel, Beratzhausen; Frank Serr, Lauf; Stefan Steinle, Markt Rettenbach

je 1 CD „VIVA hits 5"
Felix Haupts, Aachen; Philipp Hustinx, Pliezhausen; Andreas Köhl, Limbach-Kirkel; Alexander Lechner, Lenningen; Patrick Münster, Benningen; Yannic Osterburg, Berlin; Benjamin Schäfer, Obermeitingen; Christopher Stein, Laufach; Alexander Werner, Nünchritz; Benni Wolf, Wörrstadt

Stichwort „Kamera"
je 1 Fun-Kamera von Kodak
Florian Burk, Bad Homburg; Stanislaus Gerhardt, Walhausen; Daniela Hanke, Berlin; Sven Huber, Rodewald; Tobias Kepp, Olpe-Dahl; Marco Krause, Kaltenkirchen; Matthias Krauß, Sippersfeld; Timo Paul, Liegau-Augustusbad; Marcel Spiegel, Ulrichstein; Christoph Ziegler, Langen

Stichwort „Linux"
je 1 Stofftier „Pinguin Tux"
Kevin Alig, Frankfurt a.M.; Stephan Buller, Twistringen; Sebastian Feist, Wald-Michelbach; Silvia Rocker, Rüsselsheim; Thorben Weirich, Hamburg

Stichwort „Protector"
1 „Color Protector" für den Game Boy Color
Simon Jahn, Edertal

Stichwort „Star Wars"
je 1 „Star Wars"-Fan-Artikel
1: Patrick Schwarze, Alfeld a.d. Leine
2: Benjamin Sarpok, Bausendorf
3: Tobias Schubert, Neukirchen
4: Daniel Hermann, Lamdsheim
5: Andreas Koczy, Hanau
6: Kevin Nemitz, Beiersdorf
7: Valium Faß, Diepholz
8: Martin Hänsel, Cottbus
9: Felix Stangl, Raubling
10: Christiane Vosen, Loffenau
11: Felix Fleige, Goslar
12: Sven Walter, Osnabrück
13: Stefan Wirt, Berlin
14: Robert Flügal, Karwe
15: Fabian Höhendorf, Duisburg
16: Frederik Hellfaier, Detmold
17: André Ludwig, Bochum
18: Tobias Thotz, Bochum
19: Christin Wiesner, Drensteinfurth
20: Janine Weinbrenner, Mühlheim a.d. Ruhr
21: Timo Schröder, Koblenz
22: Alfonso Tarantino, München
23: Andreas Spath, Dettelbach
24: Valentino Volk, Frankfurt a. Main

Stichwort „Taschen"
je 1 Freizeit-Tasche von Oxygen
Daniel Aigistorfer, Landshut; Klaus Buchner, Starnberg; Markus Peikert, Schneeberg

Stichwort „Wild"
je 1 Original-Film-Soundtrack
Michael Grobmüller, Passau; Michael Häbich, Stuttgart; Thomas Schnieders, Horstmar; Matthias Stork, Fürth-Odenwald; Dennis Wenzel, Blender

je 1 Original-Filmplakat
Jamie Lee Ehrich, Wuppertal; Steffen Grießhaber, Auggen; Sascha Hecker, Berlin; Sascha Holzer, Dachau; Manuel Lessler, Leipzig; Christopher Maaß, Emmerthal; Lasse Michael, Straubing; Alexander Roßbach, Roßleben; Matthias Schütz, Karlsfeld; Hr. Tüfk, Ibbenbüren

je 2 Freikarten fürs Kino
Maurice Corbeck, Essen; Roman Czischy, Stollberg; Benjamin Müller, Aachen; Christian Napoleone, Waiblingen; Sebastian von Glasow, Hamm-Sieg

Stichwort „Sonne"
je 1 CD-ROM „Sonnenfinsternis"
Nils Butenop, Herzhorn; Sascha Elkersmann, Hörstel; Andreas Hoffmann, Riedlingen; Christopher Lindner, OT Kastrin-Kietz; Manfred Wiesheu, Volkmannsdorferau

je 1 CD-ROM „Die Sonne"
Stefan Grünewald, Oberscheffenz; Manuela Heidenreich, Rätschenhausen; Sabrina Manderscheid, Völklingen; Annette Messemer-Werner, Hutzenbühl; Enrico Weinhold, Dessau

je 1 Sonnenschirmbille
Osman Aktas, Solingen; Wolfgang Alzinger, Obersanding; Tons Andreas, Hohenseefeld; Markus Arndt, Frankfurt; Stefan Becker, Kreuztal-Eichen; Franz Beranek jun., Thalmassing; Cornelia Berger, Simbach/Inn; Sascha Bickel, Frankfurt a. Main; Florian Bloch, Biedenkopf; Marcel Boß, Frankfurt a. Main; Immo Brauch, Bad Dürkheim; Marten Bressel, Schwedt; Jochen Brinkmann, Mettingen; Rebecca Brostek, Duisburg; Markus Burbach, Soest; Stefan Burger bei Seebich, Kirchheim/Teck; (bei Seebich); David Burkhardt, Großenstein; Petra Crefeld, Langenwehe; Georg Degenbeck, Bayerbach; Christian Dohnke, Potsdam; Robert Dormeier, Northeim; Katharina Duda, Iserlohn; Thomas Eckmayer, München; Christoph Erlenmaier, Gundersheim; Judith Ernst, Mettlach; Christoph Ferstl, Willenhofen; Tobias Feuchtmeir, Arnsdorf; Reinhard Fischer, Solingen; Andrea Folkden, Weener; Daniel Fritsch, Hildesheim; Norbert Galuschek, Mannheim; Jürgen Gerstner, Oberschöneberg; Matthias Gießler, Steinbach – Hallenberg; Kim Gottweiss, Spraitbach; Michael Gritschmeder, Neufahrn; Stefan Hagendorn, Fahrenbach; Robert Hanke, Wuppertal; Frauke Hansen, Bebra; Frieda Herbert, Offenbach; Rita Herzog, Fritzlar; Johannes Hillje, Hude; Jan Hillje, Hude; Ramona Hochdahl, Remscheid; Natascha Hugel, Würzburg; Thomas Hunziker, Wikon; Florian Jung, Birken; Kilian Jung, Sand a. Main; Annerose Keck, Stumsdorf; Michael Kemptmann, Oberhausen; Manuel Kern, Nußloch; Aline Kessler, Hedingen; Torsten Kiesel, Bad Kissingen; Tanja Klatt, Grevenbroien; Tini Klemencic, Augsburg; Friedrich Klosterköther, Oberhausen; Michael Kotnik, Kelmis; Sascha Kribitzneck, Lemgo; Nadja Kropp, Crimmitschau; Tobias Kruppa, Solingen; Michelle Latzelsberger, Berlin; Klaus Leiner, Zweibrücken; Christoph Leonhartsberger, Kirchstetten; Anna Katharina Lichy, Dortmund; Matthias Lippl, Deggendorf; Manuel Lücker, Darmstadt; Andreas Männchen, Neustadt; Philipp Marbacher, Krien; Christian Meier, Venne; Veronika Metz, Oberschneiding; Benedikt Metz, Oberschneiding; Nicole Meyer, Karstädt; André Michel, Budenbach; Stefan Mooß, Maldin; Christian Nauber, Wesseling; Oliver Nessel, Wiesbaden; David Neumann, München; Britta Noreiks, Hamburg; Sebastian Otta, Aldenhoven; Yvonne Petzl, Ulm; Andreas Pyka, Kamp-Lintfort; Patrick Rehder, Langwedel; Jasmin Riemer, Hage / Oinkel; Frank Roglmeier, Benningen; Kristian Rohmann, Mannheim; Patricia Rohr, Alfen; Sven Rönemer, Vechta; Jans Rotert, Hannover; Matthias Rust, Mönchengladbach; Sebastian Schmidt, Remscheid; Dirk Schmidt, Remscheid; Birgit Schmidt, Speichersdorf; Jan-Henning Schmitz, Hipperfürth; Kai Schreiweis, Berlin; Robert Schuck, Marxheim-Graisbach; Alexander Schütz, Waldstetten; Thomas Schütz, Simbach / Inn; Pierre Starkoff, Bad Wildbad; Stefan Sucher, Bühlertal; Song Tao, Annweiler; Torben Terwey, Marienheide; Jana Thiel, Gera; Christian Thiel, Goldberg; Patrick Toddenroth, Münster; Markus Ullrich, Hanau; Mark Vogelsang, Viotho; Stefan Volke, Olsberg; Frank Vulpius, Uhlstädt; Susanne Weber, Stamberg; Lars Weber, Dahlenberg; Mirco Wegner, Waltrop; Sebastian Weiß, Lambsheim; Peter Wenzel, Schöningen; Sebastian Wilke, Berlin; Mirko Wuttke, Gerbstedt; Andreas Zaun, Udenheim; Kilian Zellner, Grafling; Marcel Zimmerli, Wikon

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München

Postadresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlußredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Angelika Buscha, Rainer Fellmann, Knut Goliert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Tini Karthan *(Assistenz)*, Andreas von Lepel, Michael Stapf *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe: Melanie Bär, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Marco Häntsch, Ralph Karels, Bernhard Lauer, Heinrich Lenhardt, Michael Martin, Matthias Metzler, Elisabeth Reisch, Walter Schild, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel: Sega, Eidos Interactive, Psygnosis

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag, Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3000, 20079 Hamburg, Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24, Marketing Management: Heino Wilkens, Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278, Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz, Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sFr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen.

Copyright 1999 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg, Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr, Fax: 040 / 30 19 81 82, E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen: AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg, Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr, Fax: 040 / 30 19 81 82, E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

11/99 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN

Eine neue Spieledimension: „Final Fantasy VIII"

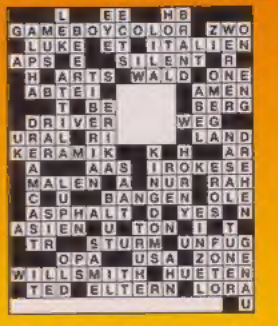
Durchgespielt: „Command & Conquer 3"

Das sind die Oberhämmer! „Final Fantasy VIII" und „Age of Empires 2" bringen Spielspaß pur • Diese Dreamcast-Spiele lohnen sich wirklich • Ausführliche Tips zu „Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun" • Kampf der Sound-Knirpse: MP3 gegen Minidisk • Ab zum Kiosk, denn...

Das Heft 11/99 erscheint am 20.10.99

AUFLÖSUNG

aus Heft 9/99



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in 9/99 lautet: **PRINCE OF PERSIA**

Suchbild

von Fun-Seite 125

Matthew Broderick

Eingeschlafene Füße

Total schräg

A: Croc (Croc 2)
B: Pinguin (Die Pinguine aus Madagascar)
C: Eiserne Jungfrau (Dungeon Keeper 2)
D: Link (The Legend of Zelda: Ocarina of Time)
E: Spyro (Spyro the Dragon 2)